

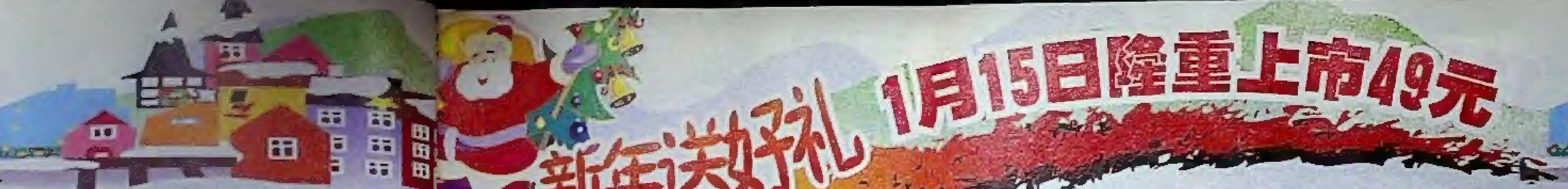
WindowsXP 酷炫全接触：安装、体验、操作、调整 电脑玩家的终极升级参考 P132
现在开奖
目标有奖第三波
新年有礼！P158
Play!
家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY VOL.2002.01 ISSUE 89
一路风尘
剑侠情缘今昔谈
徜徉在原创 RPG 的感怀时光中
把你的键盘抡圆喽！
打字、发报和弹琴
键盘赛车手的制胜秘密大公开
超级卡曼奇IV
一旦拥有它
作战力量真是如虎添翼！
LINGERING TALE
卓越数码科技有限公司
娱人码头：高中时代
纵然理想烟消云散，青春杳无踪影
我们还记得那些快乐游戏的日子
1
2002
零售价：8.8元
ISSN 1009-6183
9 771009 618072
01
敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活
电娱实况
第三波淡出电脑游戏业
EA & MiG 手机游戏出台
史瓦辛格带你去"炼狱"
性感纪香出演 PS2游戏
《生与死III》缘断 PS2
超过 30条娱闻动态 P21
冒险之王
大话食神之 RPG 特别限定版
2002三国贺岁大礼包
哈利波特与魔法石
重返德军总部
幽灵行动心得指南
新年冒险动员令 P48
霸者之道
文明III历史的道标
魔域帝国全分支攻略指南
傲世三国资料与技巧解析
盟军敢死队 II 隐藏关卡剖析
地球时代战役设计分析攻略
百战百胜强打指南 P72


联网作战
No.1
作战系列二：勇炸高射炮
利用机枪火力
压制山上德军
盟军山下遭到德军的阻击
狙击手消灭山头
的德军士兵
呼叫空袭彻底
消灭山头德军
彻底炸毁高射炮台
工程兵安放定时炸弹
N 1,271
23 Oct 1945
BLAZKOWICZ, William J
Brown Brown 76" 210
CFC E-3
1653230
The Blitzkrieg begins this Christmas.
好评热卖中49元
内含联网对战卡（授权CD-KEY）
赠图文攻略
网络联机重点推荐游戏
重返德军总部
天人互动
天人互动祝各界玩家朋友新年快乐
id



新年送好礼 1月22日隆重上市49元
SID MEIER'S CIVILIZATION III
文明III
简体中文版
（内含详细说明书）
INFOGRAMES
作战系统的军事战役与执行层面大幅增强！
兼具深度和便利的外交系统！
十六种世界文明任你创造组合！
多种竞赛方式，看谁具有天生领袖潜质！
文明在轮回中生生不息
扮演心目中的完美领袖
建设心目中的完美文明
CIVILIZATION 文明II
热卖发售 39元
INFOGRAMES
天人互动 天人互动祝各界玩家朋友新年快乐
新年送好礼 2月1日隆重上市49元
EIDOS
一个个漫长的赛季，一场场激烈的比赛，
一项项骄人的战绩…… 享受足球从这里开始……
UMBRO
MICRO FIBRE
DIGITAL TECHNOLOGY
MICRO FIBRE-KEVLAR-TITANIUM
"全心、全新"
——天人互动强力打造《冠军足球经理》2001-2002赛季
游戏极速 权威汉化
寒冷冬季，燃烧心中炙热梦想，
全力打造自己的绿荫梦之旅！
全心的热情，全新的汉化，真正的EIDOS授权，
还你一个真实的《冠军足球经理》
冠军足球经理
Championship MANAGER
01/02赛季 中文版
天人互动 天人互动祝各界玩家朋友新年快乐

新年送好礼 1月4日隆重上市49元















圣诞喜相逢 12月底隆重上市49元
连续数周名列欧美经营类游戏排行榜第一!
我怀着对未来的憧憬来这个城市，从建设一砖一瓦开始到经营各项商务，我强烈地感到了事业成功与失败的酸甜苦辣和来自竞争对手的强大压力。我无暇欣赏这城市的美丽风景起早贪黑地工作。当你真正成为事业"强手"以后就会发现享受成功是一件幸福的事情!朋友们努力吧!!!我衷心希望你也加入成功队伍中来!!!
强手大亨
于x年X月X日
PENNSYLVANIA AVENUE
独树一帜的3D画面
管理自己的街区、经营自己的产业
发展公共事业、垄断全部资本，成为金
强手大亨
简体中文版
把握无限商机、利用功能卡片，阻止对手发展
天人互动
天人互动祝各界玩家朋友新年快
天人互动
SEGA
Sakura Wars
樱花大战2
简体中文版
Original Game © SEGA 1998 ©RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
新年送好礼
全国热卖中
30CD 199元
樱花大战(3CD)
樱花大战2(8CD)
樱花大战TV版(12CD)
樱花大战OVA特别版(5CD)
花电子资料集(2CD)
"樱花浪漫大抽奖"
——详见樱花大战官方网站
樱花大战官方网站：
WWW.SAKURAWARS.COM.CN
值惊爆价:69元/8CD
赠
赠
樱花年卡
帝击匙扣
花组贴心袋
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版

Play! 家用电脑与游戏
2002年1月号 总89期

主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路45号综合楼6层
通讯地址：北京813信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑 / 记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周超
美术编辑：单非 胥斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街97号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133/68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第0010号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80元

特别企划



因为这篇文章，让我在这一夜重新拾阅过往的零散文字与影音，在相识不相识的人们的心声中徜徉，而十多年来的游戏生涯、七八年间的国产游戏之梦，也在《剑侠情缘》1997版《满江红》的热血合声里穿梭奔流……

>10

封面视点



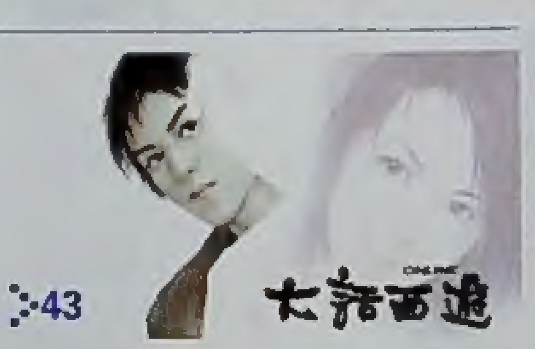

在很久很久以前，神灵和魔法统治着大地。在一块叫Luciham的神秘大陆上，共存着人类、妖精和地下生物三大种族。由于各自的信仰和习惯，地下生物与地上的人类、妖精之间冲突不断。

>14

电娱实况

WCG 2001 尘埃落定
Interplay 麻烦缠身
《魔兽争霸Ⅲ》又出新兵种
史瓦辛格带你去"炼狱"
SEGA 推出 PC 游戏下载服务
美国强化游戏分级制度
游戏机大战日趋白热化
韩国抢滩游戏机市场
性感纪香出演 PS2 游戏
"太空频道"再次开播
NAMCO 经营状况有所改善
"机动战士"登陆网络
《生与死Ⅲ》缘断 PS2
SQUARE 高层易主
SNK 有望复活
网游警报 韩流来袭!
寰宇之星闪亮登场
《三国赵云传》在京首发
《地球时代》闹岁末
天人互动打"盗"忙"
实网"冲破 2D 重围网易
"大话"正式出炉
新天地掀起"日本潮
"《龙族》客服"最满意"
《霸业》测试即将开始
《在线泡泡龙》热火朝天
《自由与荣耀》卷土重来
"西风"即将登陆
世纪雷神新品大曝光
《倚天》正式开站
华彩软件让您"欢乐"买正版
电玩 GOGOGO,开站抢抢抢

网络帝国



>43

冒险之王



>56
>59

霸者之道



>72

强手大亨



>104



>103

尖端武器

当初《超级卡曼奇》于1992年推出时，真正的卡曼奇直升机还没有制造出来，如今它已经交付给美国陆军进行各种测试飞行，但直到2006年后才可能投入实战。而电脑玩家却可以与真正的测试飞行员一起，拥有驾驶这种极度机密及先进的飞行武力的机会，只不过，我们拥有得更多。



>118

运动极限

国内玩家基本都拿键盘当"方向盘"，给技术的再提高带来了难度，毕竟，方向盘是圆的！键盘是"方"的！

难道就真的没法逾越这个看似不可能逾越的技术屏障吗?



>122

软硬武略

娱人码头

梦开始的地方

如果早知道出版这样一本全彩色的原创游戏杂志是如此艰苦，你还会做这样的努力和决定吗？三位被改版设计及连续二周疯狂排版折磨得丧失了想象力的美编恶狠狠地盯着我——"改都改了又要改回去?!!!"那种眼神傻瓜也知道事情发展下去会是什么结局，我决定不再和他们探讨这样一个纯理论的问题。

至于小编们，这两周来简直比过年还兴奋。彩色！哈哈，彩色了!!! 每个人都仿佛是患有全色盲症的千年僵尸，终于复活之后便开始疯狂发泄其对色彩的饥渴与偏执——全黑色，这叫COOL！烈焰托，这叫火！星空星空，这才叫奇幻……而且，按照工作流程，是一定要出一次全彩色打样的！谁也不能阻止我享用一次全彩色校稿的权利!!! 尽管美编子俩看着EPSON890飞速下降的墨盒计量指示心疼得不得了，每次有人要开始打样，他就会急急地靠上来，用阐述真理的方式告诉你，其实不用打彩色的，黑白激光打样也很清楚，真的！——不过没人在听他说什么，只会在开始打印后把耗尽了彩墨的几乎崭新的精致墨盒递给他，以为他对这些工业精品有病态的偏爱。

在互动家园论坛里，热心的家游迷所张贴的关于家游改版的所有帖子都受到了热烈的关注。我们对生活的歌唱、对梦想的追逐、对游戏这种互动体验的触电感受，不知何时已经开始渐渐淡去，只留下了一种无知觉的习惯。而商业化的过程，也使得这个游戏世界不再是曾经激情飞扬的真诚的游戏世界了。游戏不是这样玩di~~既然从外在的形式上，家游突破了自我，把游戏应有的缤纷色彩重现出来，我们就绝不会满足于一具华丽的躯壳。美丽的外表一定要有丰富内涵，全彩的杂志更要有全新的风格。也许对家游来说，最重要的是把昔日所凝聚的真实的游戏心情重新凝聚和挖掘出来，游戏的魅力、玩家的魅力，就是家游的真正魅力。

在跨入新年的一季，能够与所有献工作伙伴和读者玩家们共同创造和缔造家游历史上划时代的一刻，的确是非常幸运。一切才刚开始，一切都必将实现，让我们一同踏上全新的梦幻之旅吧！

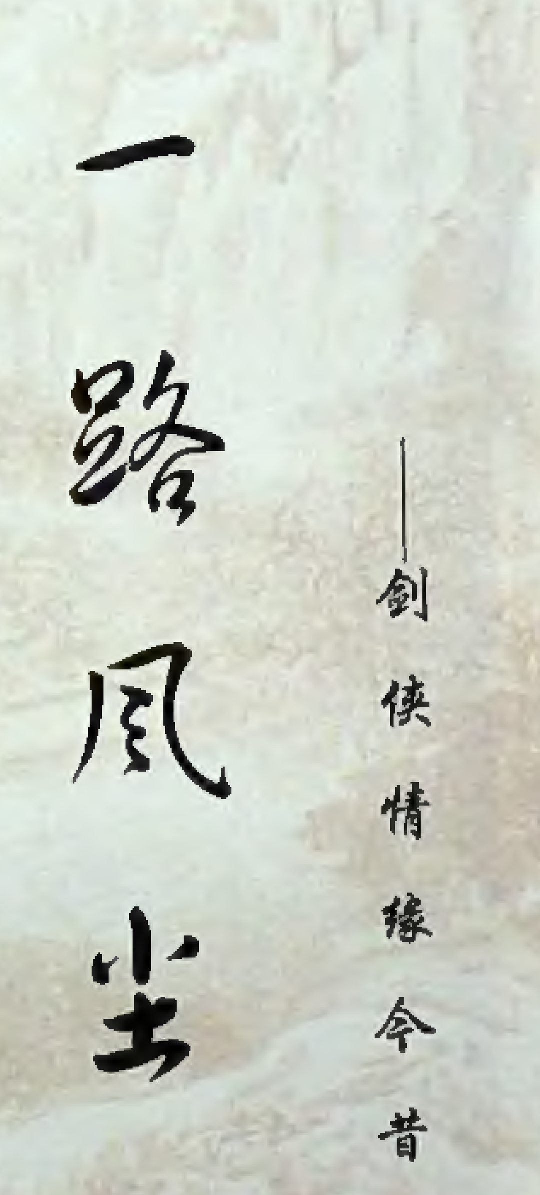
梁华栋
a.k.a. 游骑兵
rabbit@fcgm.com.cn

喂！《剑侠情缘》被这本杂志评为 2001 最佳国产角色扮演游戏了！"

哦—不会吧?!"（那么多极品 RPG 怎么—）

可是国产 RPG 还有什么?!"

……



一路风尘

——剑侠情缘今昔



编辑整理／梁华栋

序

我本来只是个 PCGAME 的撰稿人，参与制作《剑侠情缘》是很意外的事，但我内心深处一直渴望能够制作出有我们自己特色的 PCGAME，所以关于《剑侠情缘》的制作过程将是我一生中难得的回忆。

—— 梁怿炜·《剑侠情缘》制作备忘录 1997

在《剑侠情缘》紧锣密鼓地进行策划和制作的 1996 年中，我刚刚来到《家用电脑与游戏机》杂志成为一个游戏杂志的专栏编辑。那个时候，美国的电脑游戏产业携多媒体技术的突破与普及，已经把以 CD-ROM 为介质的电脑游戏做得前所未有的绚丽豪华，台湾的游戏厂商，在经过多年的游戏代理发行，及五六年的游戏制作经验之后，也推出了一批极具水准的成功作品，其中尤以中文武侠 RPG 最具代表性。而那时的大陆电脑游戏市场，还只有光谱、智冠等少数台湾公司推出的少量正版游戏，价格虽然不高，但品种实在太单调（印象中最具价值的应该就是智冠推出的 49 元超值系列中的《魔法门英雄无敌》）。不幸中的万幸，是电子市场的光盘铺面里充斥着各种盗版的国外游戏软件光盘，这在客观上为中国电脑游戏玩家群体的成长做了"物质上的准备"。因为电脑玩家们再也不必像在 1995 年之前那样，需要在《电脑报》中缝的个人软件交流广告里寻找对象，然后写信联络互寄软盘"交流"游戏软件了。大量游戏的获得、各种游戏杂志的出台，也为玩家群体眼界的开阔、思想的交流、并进而孕育出"精英"玩家创造了条件。

在国内电脑游戏市场激流暗涌的时候，国产游戏的前锋登场了，《神鹰突击队》、《中关村启示录》和《中国民航》等若干自制游戏作品让玩家们看到了国产游戏的希望……

《剑侠情缘》的来由

《剑侠情缘》的前身产生于 1994 年，当时由我和一位名叫施蒙岭的美术朋友做了一个叫《独孤九剑》的游戏，他负责美术，我负责程序和策划，讲的是青年独孤求败创独孤九剑的故事，画面非常像当时大宇 DOMO 小组的《轩辕剑 II》，但游戏结构却是开放式的，与后来智冠的《金庸群侠传》有很多相似的地方。在游戏完成 Demo 版时我开始寻求投资。1994 年大陆连软件市场都还没有成型，更别说消费类的游戏市场了。没有人肯投资，于是只好 Save Game & Quit Game。

当时信息交流不像现在这么方便。金山 94 年底开始做游戏，要是当时联系上，《剑侠情缘》一定会在仙剑之前推出。虽然如此，在对外联系过程中我们的《独孤九剑》也有了点名气，当时著名的游戏评论人卫易（梁怿炜）和赵礼海也知道了。

1996 年我到深圳工作，利用周末到珠海旅游，顺便拜访了著名的珠海金山软件公司，见到了慕名已久的求伯君。

求伯君是个非常有意思的人，他很有侠气，不拘小节，非常爱看武侠小说，也非常喜欢游戏，西山居游戏开发部就是他力主创立的。我把《独孤九剑》给他看了看，他觉得不错，希望我能在金山公司把她完成，我觉得也很合适，又可以 Load Game & Play Game 了。

1996 年 3 月 28 日，我加入了西山居。

当时正是《仙剑奇侠传》红透半边天的时候，求伯君建议把游戏从开放型改为剧情型，我们对 RPG 大量的无意义迷宫和踩地雷战斗十分反感，对《仙剑奇侠传》单一的悲剧剧情始终有遗憾，希望能把剧情做得大气一些。于是，一个多线索、多结局、无迷宫、无地雷、反映宋金时代背景、体现中国古代武侠文化的游戏策划草案就定了下来。 —— 裘新·时任《剑侠情缘》项目负责人和主程序员

96 年做完《中关村启示录》和《中国民航》，游戏也许不算好，但是很叫座。这时，中国的游戏算是有了正式的起步，这里并不去考究《中》是否是第一个大陆的游戏，但在业界、在玩家心目中它代表这样的一个里程碑。随着裘新的到来，一个半熟的 RPG 引擎《独孤九剑》赢得了求总极大的兴致，求总本来就是武侠迷，再加上自己对游戏的一番追求，很快，西山居的团队凑齐了。麻雀虽小，但策划、程序、美术、音乐都有了，这样的组合，也许到现在的中国游戏界也是很少见的，部门齐全，所有的成员都是正式的在职员工。我想在当时的中国，也只有求伯君这样的人，凭着他对游戏的热爱才可能把这支队伍建立起来。

求总是性情中人，喜欢游戏，所以就喜欢和做游戏的人在一起。有一次在外面吃饭，大家聚在一起，围绕我们即将开张的武侠游侠讨论来讨论去。主角是使剑的，在故事里一定要有男女主人公的感情故事，然后还得看有否缘分，等等等等，呵呵，大家七嘴八舌，"剑侠恩仇记"，"剑胆情心"，"碧波剑影"，"剑缘"……最后，还是求总说出了《剑侠情缘》四个字。 —— 罗晓音·时任《剑侠情缘》音乐音效师

很多时候我和我的同事们都会在讨论，是不是直到有一天，我们身边这些对游戏怀有好感的年轻人终于成为这个社会的支柱之时，中国的游戏产业才有可能真正繁荣起来?！不过如果真要那么等下去，恐怕即便到了那个时候，国产游戏还停留在起点的位置。

如果我们这个时代的人，能够基于自己的现实情况，去为国产游戏产业的发展做一些自己力所能及的事情，使得支持正版国产游戏的玩家多加一个，学习美术、编程的技术人员和满脑子灵感的创作者能多几个投入到游戏制作的艰苦工作中，有眼光的企业家愿意在游戏产业中投入资金并悉心呵护与管理，我们的传媒能对国产游戏给予更多客观的、善意的推介与批评，那么，一个真正有活力的游戏世界就会从我们中间诞生……

七剑侠与一游侠

当时西山居做完了《中关村启示录》和《中国民航》，部门里的策划赵礼海和程序刘青扬刚刚离职，只剩下美术陈琢和吴邛，音乐罗晓音三人，开发力量显然不足。于是我去成都招人，找来了袁世辉和袁桢两位美术，求伯君则请来了梁怿炜作策划。

5 月份，人事部转给我一份求职信，对方名叫李兰云，来自湖北恩施，是个教电子学的老师，随信附了一个抗日题材游戏的策划案。策划案写得很有特点和创意，文笔也相当流畅，正好项目还缺一个剧情文案，于是李兰云成为七剑侠的最后一侠。上面提到的策划案在第二年被我们改造成了一个战棋游戏，名字叫《抗日——地雷战》。

这一年，我 27 岁，李兰云 30 岁，是西山居年龄最大的，梁怿炜和吴邛 25 岁，陈琢 24 岁，罗晓音、袁世辉和袁桢都是 23 岁。

《剑侠情缘》的市场是由当时北京金山的总经理雷军亲自操作，是他最早开始操作的产品，效果非常好。据当时刚加入金山，后来的金山营销副总裁王峰的回忆，"用户询问都快把电话打爆了"。

1997 年 4 月我在成都与雷军一起参加金山产品的推广活动，雷军拿着《剑侠情缘》和《金山词霸》，在成都电脑一条街上，带着我挨家挨铺地安装金山产品，那一刻我开始理解中国的软件行业了。

—— 裘新·时任《剑侠情缘》项目负责人和主程序员

梁怿炜是个手非常快的家伙，他家在佛山，开始大约一个半月来一次珠海，每次呆 2~3 天，通常晚上不睡觉，一晚上能写 1 万字的东西。他在这个项目策划起了非常宝贵的奠基作用。游戏中同时出招的战斗设计，第一章的基本剧情，主题歌《笑问情缘》的歌词，都是出自他的脑袋。作为当时《电脑》杂志游戏栏目的负责人，他还为《剑侠情缘》作了许多宣传。由于他不能长住珠海，后期的策划和协调就基本由李兰云负责。

—— 裘新·时任《剑侠情缘》项目负责人和主程序员

李兰云的到来给西山居产品的灵魂注入了生气，他虽是搞技术出身，但文笔也很好，剧情下的人物个性被他一一刻划出来，就连剑侠里的那些藏头诗、片头的序言等，现在读起来也觉得蛮有气势。吴邛、陈琢、袁世辉、袁桢是当时的美工，二袁还是缺人的时候裘新亲自跑回四川招来的，当时的西山居整个就快成"四川帮"了。 —— 罗晓音·时任《剑侠情缘》音乐音效师



制作《剑侠情缘》时西山居的全部人马
1996 年 8 月 5 日 珠海金山大楼外
左起：梁怿炜（西山居编外策划，有名的游戏自由撰稿人"卫易"）、裘新（负责程序，数值设定）、李兰云（负责剧情策划）、吴邛（负责地图场景设计）、罗晓音（负责音乐音效）、袁桢（负责 NPC 设计）、陈琢（负责战斗场景设计）、袁世辉（负责动画，界面设计）

音乐绝对是好游戏的一脉灵魂。电脑游戏的画面表现力，尚不足以像电影那样靠明星或视效来产生强烈的冲击力，因此前者以互动性见长，后者以叙事的手法出新。但在音乐上，谁能根据内容的主题，用音乐的语言提炼出它的灵魂，用音乐的感性去抚平技术的沟壑，谁就能够成功。

音乐剑侠

《剑侠情缘》的音乐是我对整个游戏最满意的部分，我相信它决不会比《仙剑奇侠传》差。《仙剑奇侠传》的音乐相对来说非常优美和飘渺，带有民族味道的器乐使游戏音乐几乎无懈可击，但却过分悲伤，只有在《雨》这首曲子中我们才能多少听到一点快乐的溪流。《剑侠情缘》的音乐同样走民乐的路线，尽管音乐也有些悲伤，但其在民族存亡的时刻所发出的呐喊并非那么无助和绝望，这才是《剑侠情缘》的音乐所追求的，就象是《满江红》的尾声





待从头收拾旧山河，朝天阙！

—— 梁修炜·《剑侠情缘》制作备忘录 1997

他来到西山居给《剑侠》开了个好头，故事的起草是他来完成的。不久，随着李兰云的到来，便转手过去了。不过，以后在我有想为游戏写一首歌曲的想法后，我在电话里告诉卫易之后的第二天，他便给我发来了《笑问情缘》的词，还把剑侠的每首曲子都起了名字，看完歌词后我很激动，最终把它谱成了现在的《笑问情缘》。

求总对音乐或者相关的事情总有特别的亲密感，他很关注我写音乐的进展，好听不好听。一切录音的联系、歌手的挑选、甚至录唱他都亲自参加。珠海本身文化氛围不足，再加上我们认识娱乐圈子的人几乎是空白，求总和我一个一个的歌厅、晚会都去看了、听了，最后我们决定选用一个唱民歌的女孩子来演唱主题歌《笑问情缘》的女声，她的名字叫白梦。《满江红》合唱的演唱者们是在公司挑选的，最后确定了十人，排练了半下午的时间，第二天浩浩荡荡便向广州出发了。

《笑问情缘》和《满江红》是在广州新时代录音棚录的。新时代公司当时造就了杨钰莹、毛宁等先辈，档次自然还是很高的。给《满江红》录音的时候，大家鱼贯进入录音棚。伴奏声响起，大家不知为何一下子紧张起来，老对不准拍子，想着每小时按千元计算的棚费，我也急了，干脆站到大家面前挥舞着双手给大家打拍子。求总站在离话筒较近的地方，也很卖劲地唱，不信你就亲自听听那首《满江红》。

—— 罗晓音·时任《剑侠情缘》音乐音效师

罗晓音的艺术感非常强，开始我就感觉他写的音乐非常有味道，当7月他为《剑侠情缘》写的第一首曲子《箫鼓》出来后，我只能用惊叹来形容自己的感觉了。下半年开始罗晓音进入狂热的创作中，总共为《剑侠情缘》写了23首曲子。有人把《剑侠情缘》比作大陆的《仙剑奇侠传》，我觉得从音乐方面来比，《剑侠情缘》毫不逊色。罗晓音在西山居总共写了近百首，称他为大陆游戏业第一音乐人一点不为过。

—— 裘新·时任《剑侠情缘》项目负责人和主程序员

被市场所接受的产品，至少它得是个质量合格的产品。因为测试不足导致游戏软件无法正常运行，或因为采用的技术引擎效率太低、表现力不佳而被玩家诟病，这就等于自己给自己判了死刑。在玩家的热烈期待下，在同类产品的压力下，最应该做好的一件事就是保证产品的质量……

测试推出

也许是当时剑侠在广告、媒体等前期的宣传铺垫已经很久的缘故，玩家对这个游戏的期望是相当高的。我们当时和外界的交流很多来自于求总建立的"西线"和"西点"两大BBS站，当时在这上面认识了国内不少高手、奇才。

—— 罗晓音·时任《剑侠情缘》音乐音效师

96年我看到一些没有经过严格测试的游戏给玩家带来的灾难，所以我希望《剑侠情缘》的测试能够更严格些，而且我们也在制作完第一章后为玩家提供了第一版的测试版，结果玩家为我们反馈了大量的信息，其中死机和不能正常进行游戏的现象非常少。

现在游戏的制作已到了最后关头，游戏的海报也已推出，音乐碟的制作也几乎完成，而我也开始为游戏的一些最后细节部分作调试，裘新一直是坚持用一个月的时间来进行调试，我个人认为他对游戏品质的高要求是正确的，一套正版的游戏应该很少有错误和死机现象。

4月3日是游戏推出的日期，很多朋友都希望不要产生跳票现象，我同样也希望能够在那天看到《剑侠情缘》正式推出。事实上西山居的所有工作人员今年整个春节都是在珠海度过的，他们放弃了假日就是希望能够保证游戏的准时推出，同时希望能够为游戏提供更多的测试时间。

——《剑侠情缘》制作备忘录 1997

刻画着昔日足迹的游戏从尘封中浴火重生，怎能不令人唏嘘？现在的中国游戏市场，与1997年相比已是恍若隔世。在中国第一大软件厂商金山公司与西山居的不断努力下，"剑侠情缘"已经成为千禧年来令中国玩家传颂最广的一个名字。但如果是从98年以后才接触电脑和游戏，我相信所谓"386DX40"、"常规内存与EMS"等词汇看起来一定非常古怪，而要想在如今主流的电脑配置上玩那些DOS时代的游戏，除了操作系统的限制之外，电脑速度的大幅提升也使得老游戏很难正常运行了。所以，作为整个传奇的开始，《新剑侠情缘》来了……

六年前后的变化

程序方面，《剑侠情缘》的系统结构比《新剑侠情缘》简单，直角系统，不支持鼠标，运行在DOS上。那时的程序设计要考虑非常多的底层，系统中断要自己写，声卡驱动、EMS驱动、光盘驱动都要自己写，内存控制受64K的段限制和640K的常规内存限制，《剑侠情缘》采用320*200,256色四页的异13模式，给编写显示函数带来非常多的麻烦，就是为了节约100多K的常规内存。由于还没有Internet，大量的资料难以获取，各种文件格式要靠自己摸索、自己拆解。由于时间限制没办法编脚本解释器，剧情都是用程序语言实现的，这样就没有好的策划接口，数值设定工作也得自己完成。现在想起来都不知道当初是怎么支持下来的。

现在的程序设计本身有DirectX的平台，许多底层工作已经省下来，网上又有大量的资料，再加上有多人协作，一年以上的引擎预研期，可以把大量的精力放在游戏世界模型的构建上，从容了许多，再加上金山本身有专业的软件测试组，现在西山居的程序资源是国内最强大的。

美术方面，《剑侠情缘》时代，美术图片和动画都是二维256色的，因此对调色板控制能力好的二维软件成为最常用的绘图软件。象DP、DA、ANI是那时最多用的。

3DS已经开始使用，不过动画文件多存成256色的FLI、FLC格式。

现在的美术在有平面原画的基础上，用3DMAX、MAYA、SOFTIMAGE建模渲染，再用二维软件PAINTER、PHOTOSHOP修饰即可出图。图片最终是带透明通道数据的TGA格式或AVI动画格式。网上有很多软件可以做特定的效果。

其它方面，游戏的策划和音乐方面变化不太大。当然，《新剑侠情缘》可以顺畅地运行在当前主流的电脑平台上，具体的数据比较如下：



	《剑侠情缘》	《新剑侠情缘》
运行平台	DOS	Win95/[illegible]
CPU需求	386DX40	PII300
内存需求	500KB 常[illegible]	64MB
容量需求	60MB	800MB
操控	键盘	鼠标＋键盘
显示	320×200×256色	[illegible]
地图系统	直角16×16图块	[illegible]
战斗系统	回合制	[illegible]
音乐	CD音轨	MP3
音效	11KHz单声道	[illegible]
开发人数	7人	[illegible]

—— 裘新·时任《剑侠情缘》项目负责人和主程序员

深冬迟迟的破晓时分，要收笔了。因为这篇文章，让我在这一夜重新拾阅过往的零散文字与影音，在相识不相识的人们的心声中徜徉，而十多年来的游戏生涯、七八年间的国产游戏之梦，也在《剑侠情缘》1997版《满江红》的热血合声里穿梭奔流……■

新剑侠情缘探秘

《剑侠情缘》以浓郁的民族特色、体现深沉的民族精神著称，那份浓浓的民族情、侠义情、儿女情，一直贯穿始终。《新剑侠情缘》再现了原《剑侠情缘》中的情感精髓，从一份血书、师傅临终前的一句话开始，让玩家跟随主角独孤剑的脚步，回到那个金戈铁马、动荡不安的年代，探索江河社稷图背后隐藏的秘密，经历一段段动情的爱情故事，唤起玩家的一腔热血和侠义情怀。





整个故事如同一个谜语，而谜底是在整个故事的进行当中如抽茧剥丝般一点一点浮出水面的。从血书的秘密到山河社稷图，从独孤剑的家仇到南宋的国恨，有很多情节是前后呼应的。在前期玩家会发现有很多的谜团，让玩家忍不住想一探究竟，玩到后期，玩家也许会经常发出惊叹："原来事情竟是这样子的。"

在原剧情的基础上，《新剑侠情缘》在细节的描述上更加细腻合理，对人物性格的塑造更加丰满真实，对人物情感的表现更加细腻。原《剑侠情缘》中许多让玩家津津乐道的精彩对话，在《新剑侠情缘》中也将有进一步的表现。

《新剑侠情缘》延续了《月影传说》的ARPG战斗模式，游戏过程中没有了平时走路与战斗场景的切换，《新剑侠情缘》的战斗场数将大大增加，除了与剧情相关的战斗外，还增加了大量的练功战斗，丰富了游戏的内容。在武功系统上增加了暗器的使用。暗器的攻击效果类似与普通武功。但是暗器的使用有数量限制，而且可以购买。在原《剑侠情缘》的基础上，《新剑侠情缘》还增加了除武器之外的其他穿戴装备，并且对这些穿戴装备增加了性别属性。

限于当时的技术条件，原《剑侠情缘》的美术成为了一个缺憾。在经历了《剑侠情缘Ⅱ》和《月影传说》两部作品后，西山居的美工已日趋成熟。在《新剑侠情缘》中，西山居的美术人员精益求精力求唯美。在《新剑侠情缘》中室内地图与室外地图分开来画，将会有室内与室外的切换，以期更好的表现室内事件的发展。人物肖像方面将改用柔和的色彩，尽量配合地图的风格。在人物造型方面，注意了局部的适当夸张，使人物性格更加突出，表情更加丰富，使人物肖像能够最好的配合《新剑侠情缘》中人物的性格发挥。

由于《新剑侠情缘》中经常会出现二人同行，所以在同伴跟随方面做了很大的改进。在同行的过程中遭遇战斗时，同伴会同主角一同升级，并可以由玩家更换同伴的装备、命令同伴使用药品及选择同伴武功。更让玩家欣喜的是，这次《新剑侠情缘》增加了光影的变化，这种变化并不是单一的体现在地图和室内场景方面，当玩家控制主角走入树荫或者是室内较暗的地方，会惊奇的发现，主角的身影也会发生明暗的变化，使得感觉更加真实和自然。

《新剑侠情缘》推出的主要目标，是将DOS平台上的《剑侠情缘》以最新的技术移殖到视窗平台中，使得数十万"剑侠情缘"系列的玩家能够完整地体验整个传奇故事的始末。你知道吗？《剑侠情缘》中的多分支事件多分支结局是一个相当有特色的设定，《新剑侠情缘》中当然也完全移植，如果你是刚刚接触它的玩家，那就让我们一起窥探一下个中妙处吧

事件支线七：

临安城的铁匠铺一开始就有一件非常厉害的兵器，这件兵器不但攻击力高，剑中还藏有"碧海潮生"和"潮生碧海"两套武功，乃一阴一阳，相辅相生。在后面的支线中会发现这个秘密。但是这把剑要150000两银子，所以在事件支线五中选择将药方交还，可以得到必要的资金。

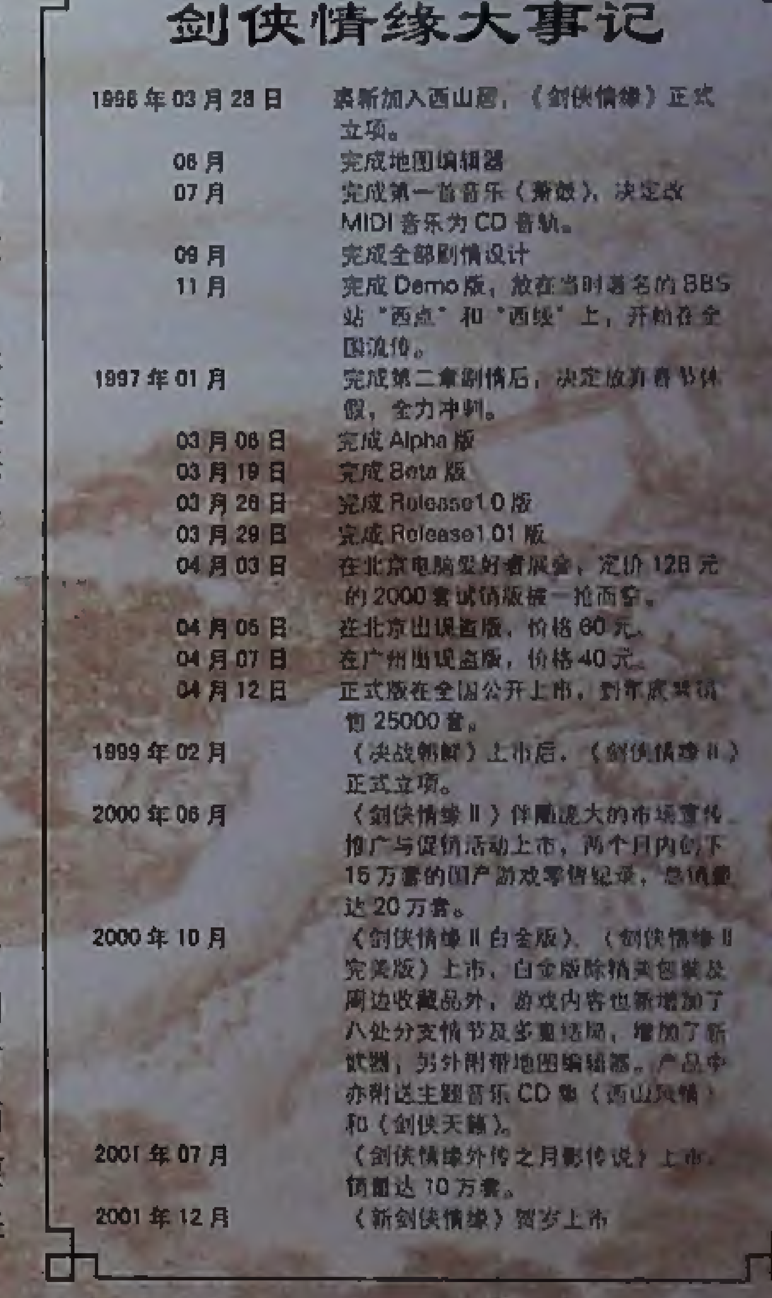
在长安城找铁匠铺老板，如果临安城那把碧油油的宝剑在手中的话，老板会解开"碧潮宝刃"内的秘密，原来剑柄中藏有一套三十年前碧海翁的一套武林绝学"碧海潮生"，分为阴阳两脉，相辅相成，阳为"碧海潮生"，阴为"潮生碧海"，同时施用威力无穷。

分支结局一：

出现条件：在临安城答应娶何梅。

独孤剑答应了何员外，娶了何梅做妻子，并生下一个儿子，取名叫独孤岛，以纪念二人在碧霞岛上相遇。

也许你会觉得这些分支设定只是锦上添花，也改变不了人力难以回天的悲剧。别急，在激活条件最繁复的分支结局六中，只要满足"不杀张风"、"张如梦和南宫彩虹二人战成平手"等七大条件，独孤剑来到泰山顶上时就会看到方勉和崖边的张琳心。原来在朱仙镇杀死的是方勉的兄弟方颐，方勉早已因十年前和南宫灭的一战武功尽失，方颐冒充他胡作非为而他却无能为力，而张琳心正是为真正的方勉所救。一年后，独孤剑和杨瑛听到消息，秦桧设计在风波亭陷害岳飞，二人赶到风波亭，杀退秦桧派来的高手万俟离（异体字念xiè）。正欲救下岳飞，忽然秦桧出现，张如梦和南宫彩虹也随之而至，原来他们原准备去宰相府刺杀秦桧。最后的决战开始，众人联手，终于手刃了奸臣秦桧。岳飞后来官拜宰相，独孤剑等人跟随岳飞打退金兵，收复中原，一统江山。■



剑侠情缘大事记

1996年03月28日	裘新加入西山居，《剑侠情缘》正式立项。
06月	完成地图编辑器
07月	完成第一首音乐《箫鼓》，决定改MIDI音乐为CD音轨。
09月	完成全部剧情设计
11月	完成Demo版，放在当时著名的BBS站"西点"和"西线"上，开始在全国流传。
1997年01月	完成第二章剧情后，决定放弃春节休假，全力冲刺。
03月08日	完成Alpha版
03月19日	完成Beta版
03月28日	完成Release1.0版
03月29日	完成Release1.01版
04月03日	在北京电脑爱好者展会，定价128元的2000套试销版被一抢而空。
04月05日	在北京出现盗版，价格80元。
04月07日	在广州出现盗版，价格40元。
04月12日	正式版在全国公开上市，到年底共销售25000套。
1999年02月	《决战朝鲜》上市后，《剑侠情缘Ⅱ》正式立项。
2000年06月	《剑侠情缘Ⅱ》伴随强大的市场宣传推广与促销活动上市，两个月内创下15万套的国产游戏零售纪录，总销量达20万套。
2000年10月	《剑侠情缘Ⅱ白金版》、《剑侠情缘Ⅱ完美版》上市，白金版除精美包装及周边收藏品外，游戏内容也新增加了八处分支情节及多重结局，增加了新武器，另外附带地图编辑器。产品中亦附送主题音乐CD集《西山风情》和《剑侠天籁》。
2001年07月	《剑侠情缘外传之月影传说》上市，销量达10万套。
2001年12月	《新剑侠情缘》贺岁上市

人物谱系表



名称	Lingering Tale	类型	在线角色扮演(OG/RP)	B
制作	卓越数码	代理	卓越数码	
上市	2002.1	版本	中文/英文	

LINGERING TALE 不灭的传说

"崇洋媚外"的剧情?

在很久很久以前，神灵和魔法统治着大地。在一块叫 Luciham 的神秘大陆上，共存着人类、妖精和地下生物三大种族。由于各自的信仰和习惯，地下生物与地上的人类、妖精之间冲突不断。

上一次的人魔大战使双方都损失惨重，天神的震怒与魔王的咒语甚至撕裂了大地，造成无法想象的破坏。但是随着时间的流逝，伤口逐渐愈合，恐怖的记忆也渐渐被淡忘。新生的地下生物感受着邪神的召唤，由黑暗的地穴涌出来，又一次点燃了攻占地面世界的战火。

过惯了平静安宁生活的人类又一次陷入了恐慌，难道史诗所描述的灾难又要降临了吗？人们呼唤着英雄，呼唤着恢复和平的希望……

以上，就是由卓越数码科技有限公司投入大量人力物力制作的，网络角色扮演游戏《不灭传说》(Lingering Tale)的大型史诗剧情，富有极强的西方魔幻色彩。而且，不仅故事内容西方化，就连游戏中的环境、人物以及怪物的设定，都是欧洲中世纪风格，完全的"崇洋媚外"嘛！不过，目前让国内玩家们念念不忘的网络游戏，不依然还是那个典型的西方魔幻派大作《网络创世纪》(UO)吗，所以，就算有那么一点点的崇洋倾向，也不为过吧。毕竟游戏做出来，就是要让玩家接受并喜欢的嘛。



大家都有相同的脸?

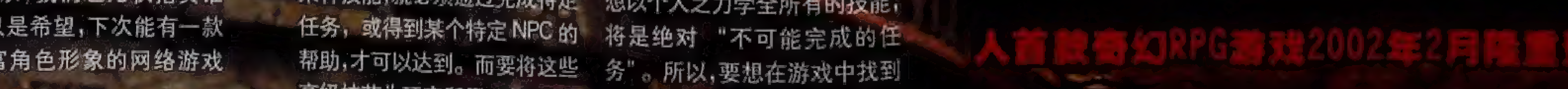
游戏中的基础角色造型非常少，只有4种人物8种造型，所以在游戏中，你会发现有无数与你长相穿着一模一样的人跑来跑去。虽然与那庞大的场景相比，每个角色都只有小手指般大小，但是看到一堆的孪生兄弟，玩家的心里总会有些别扭……"啊，我不要啦，时尚你懂不懂？不要和我穿同样的衣服啦，无聊……"

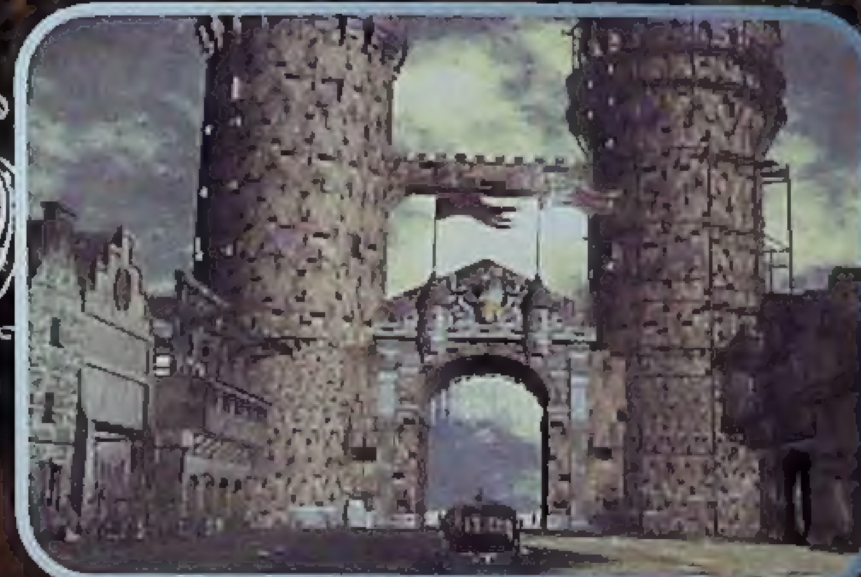
当然，基础角色形象的单一，也是目前网络游戏的通病，所以，我们也无权指责谁吧。只是希望，下次能有一款更丰富角色形象的网络游戏诞生。

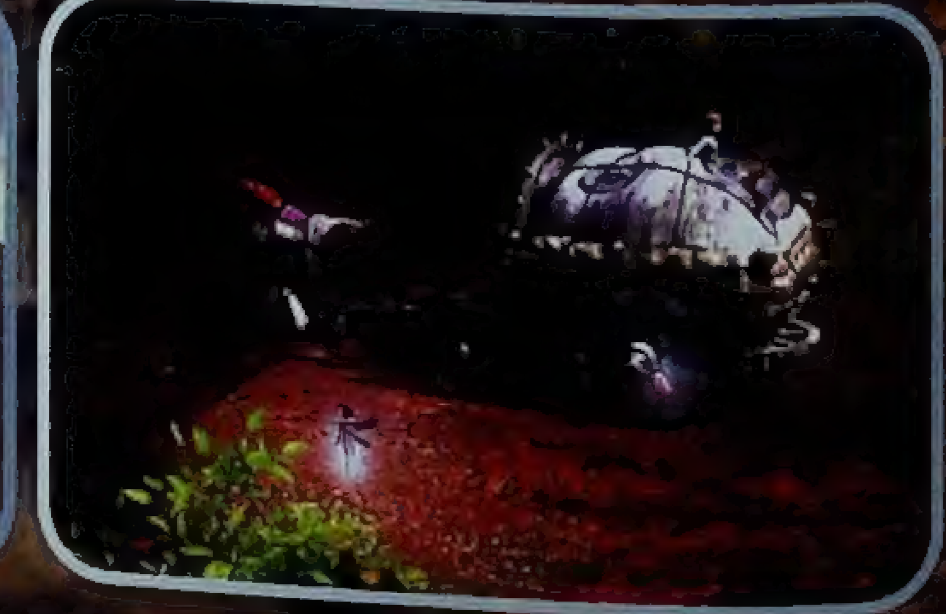
学不完的技能树?

与稀少的人物形象刚好相反，纷繁复杂的人物技能发展途径，将是《不灭传说》最吸引人的地方。除了人物基本属性之外，角色还将拥有"技能"、"法术"、"特殊能力"等多种高级技艺的发展空间。所有底层技艺均可轻松学得，但是，若想提升某种技能，就必须通过完成特定任务，或得到某个特定NPC的帮助，才可以达到。而要将这些高级技艺为玩家所用，则需要具备一定的技能级别或者储存足够多的技能点才行。在个人发展的不同阶段，所需要的法术技能是不尽相同的，由于角色可同时掌握、使用的法术种类很有限，因此，在学习新法术的时候，必须忍痛放弃一些陈旧的法术技能，如何取舍也是见仁见智的。

由于技能点得之不易，因此想以个人之力学全所有的技能，将是绝对"不可能完成的任务"。所以，要想在游戏中找到完全相同的两个人，那也是不可能的。







丰富多变的任务分支?



《不灭传说》的任务结构，是按4个角色不同的身份背景及目标而定的。拿着一把锈迹斑斑的破剑出发的剑手，渴望加入军团成为一名圣剑士；流浪者营地出发的精灵不甘人类的欺辱，梦想找到属于自己的家园——传说中美丽富饶的精灵国度；无法忍受心目中神圣的史诗——《十八骑士传》被邪恶的法师篡改歪曲，以粉饰的历史误导着后世人民的落魄吟游诗人决心搜寻补全完整的传说；对黑暗魔法着迷的叛逆的矮人法师企图寻找到传说中的邪力源泉——深藏地下的黑暗之门。

他们出发了，在他们追求自己的目标的同时，不约而同的卷入到地下魔族与人类邪恶势力勾结编织出的巨大阴谋之中。玩家扮演的4个角色，参与了贯穿整个游戏的庞大斗争，在神秘美丽的精灵国度、黑暗诡异的地下世界里穿行，甚至跨越时空，接受各类怪物的挑战，积累宝物与搜集魔法。

除了完成主线情节外，玩家可以选择各类支线任务，并将获得一定的奖赏或是宝物，或是金币，或是声望，或是魔法，或是有机会参与新的挑战。在角色成长的过程中不断解开一个又一个任务谜题，玩家将体会到《不灭传说》所包涵的深厚底蕴。

不能不说的细碎锁事

前面说过，《不灭传说》的设计基调，完全临摹了UO的内容。2D绘制三维构图的游戏场景，颇为大气，无论是室内还是室外，其细腻程度都较UO有所提升。当人物接近房屋时，房屋的墙壁呈现半透明状，以便玩家看清屋内的情况。游戏视角为斜45度俯视角，而在战斗时，则会切换成第一人称视角。为了方便大多数普通玩家，《不灭传说》将操作方式定为以鼠标点击来全面控制的形式。除了聊天需要玩家进行文字输入之外，游戏中的所有指令均可用鼠标操作。同时，游戏也可以接受由对话框输入的文字指令，使习惯于文字指令输入的玩家也不会感到不便。其次，游戏新增了"自动寻路"功能，只要有路可以通到的地方，点击选定目的地后，人物可以自行寻路前往。此功能将玩家由繁琐的行走过程中解放出来，使玩家可以更好的体会游戏的精妙所在。



据悉，《不灭传说》的制作工作已接近尾声，即将于近期推出，据说届时将于内地和港台同时上市。并且该游戏可是中、英文同时开发的，这说明它将会进入国际市场，就让我们拭目以待吧！



哇噻！
网易与你"同参与 共分享"大话西游火爆上
我找了你500年，原来你在这里！
大話西遊
ONLINE
網易 NETEASE
惊喜奉献价：单CD10元
（全国各地各大软件店，书店，书报亭均有销售
大话西游
官方网
網易 NETEASE
www.163.com
技术（北京）有限公司
龍族 V0.69
www.DRAGONRAJA.com.cn
快戰天下
开设大规模国战系统，
让你享受战斗的快感！
增设全新震撼剧情，
体会丰富的游戏内涵！
多样化的职业技能，
让你感受丰富多彩的网上人生！
已隆重上市，敬请关注！
龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343349
第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005
宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn


娱动工场数码科技
中国专业游戏开发商
大家来找X2
Looking for X
类型 休闲益智
容量 1CD 价格 29元
上市日期 2001年11月
对应年龄 全年龄
办公室女性的上佳休闲伴侣
类型 大型季刊式RPG
容量 2CD 价格 39元
上市日期 2001年12月25日
对应年龄 12岁以上
与玩家充分互动的大型季刊式RPG
展现八仙的传奇般的经历!
鬼神之门
GHOST & GOD
机神终结者
SLAVE ZERO
INFOGRAMES
身高20米的武装机神
在豪华都市中与敌人奋战
作为警方的卧底
你需要去完成各种惊险的任务
INFOGRAMES
横冲直撞
DRIVER
北京娱动工场数码科技有限公司
三国群英传
幻世录II
战火，象是大地的伤痕
鲜血，犹如天空的泪滴
生死只是开始，并不是结束
热烈祝贺寰宇之星软件有限公司
敬请期待
即将上市
圣女之歌
HEROINE ANTHEM
软星科技
寰宇之星软件有限公司
地 址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1101室 邮 编：100080
电 话：010-82650151 传 真：010-82650156
诚征代理

WCG 2001 尘埃落定

2001 年 12 月 5 日至 9 日，WCG（World Cyber Games）世界电玩大赛在韩国举行。这项国际性的赛事无论规模、场地还是赛程安排，都完全按照奥运模式进行，受到了韩国政府的极高重视。

这次赛事采用抽签分组交叉循环方式进行。共计有《星际争霸》、《半条命·反恐精英》、《雷神之锤Ⅲ竞技场》、《帝国时代》、《FIFA 2001》、《虚幻锦标赛》等六个正式项目。

WCG 2001 各项赛事最终结果：

《雷神之锤Ⅲ竞技场》（Quake3Arena）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	ZeRo4	美国	20000
2	n'LeXeR	俄罗斯	10000
3	[sk SteLam]	德国	5000
4	St_Germain	法国	
5	h100 kik	俄罗斯	
6	proZaC	瑞典	
7	Python	澳大利亚	
8	PELE [PK]	俄罗斯	

《半条命·反恐精英》（Half-Life Counter-Strike）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	LegendsneverDie	加拿大	40000
2	mortal Teamwork	德国	20000
3	Allstars	芬兰	10000

《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	shuukGitzZz	德国	20000
2	XS|Pain	美国	10000
3	SLXC_XaN	韩国	5000

《星际争霸》（Starcraft）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	BoXeR	韩国	20000
2	Elky	法国	10000
3	gorush	韩国	5000

《帝国时代Ⅱ》（Age Of Empire 2）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	IamKmkm	中国台湾	20000
2	wargrunt	韩国	10000
3	chun_yu	香港	5000

《FIFA 足球 2001》（FIFA 2001）

名次	获奖者	国别	奖金[美元]
1	TNP_A	韩国	20000
2	Champion	意大利	10000
3	ZW	中国	5000

令人惊喜的是，中国代表团在《FIFA 2001》和《星际争霸》的团体比赛中获得了冠军，加上 ZW 获得《FIFA 2001》季军，中国队一共获得了二金一铜的佳绩，仅次于韩国队，位列奖牌榜第二。

WCG 2001 各国奖牌榜

名次	国家	金	银	铜
1	韩国	3	2	3
2	中国	2	0	1
3	德国	1	2	2
4	加拿大	1	0	1
4	瑞典		0	1
5	中国台北	1	0	0
5	荷兰	1	0	0
5	美国	1	0	0
6	意大利	0	3	0
7	俄罗斯	0	2	0
8	法国	0	1	1
9	日本	0	1	0
10	芬兰	0	0	1
10	中国香港	0	0	1

WCG 的主办单位表示，原本预估参赛的国家只有 25 国，但实际参赛的国家已达 37 个，因此他们乐观地估计 2002 年的参赛国将增加至 45 个。

据悉，此次 WCG 的举办，对韩国当地的不少相关产业，包括硬件、软件及游戏产业产生了极好的推动作用。组委会对此结果表示欣慰，并表示 2002 年的比赛依旧会在韩国举行，并将给参赛选手提供更有水准的比赛环境。

Interplay 麻烦缠身



近日，美国游戏大厂 Interplay 可谓处境艰难，因为传出财务危机，原本关系良好的厂商 Shiny Entertainment 和 BioWare 都已纷纷与之断绝了合作关系。

首先是 Shiny 开发中的《骇客任务》生变，可能会先推出 GameCube 版本；而 BioWare 更是明确表示他们将跟 Interplay 断绝合约关系，这意味着万众瞩目的多人角色扮演游戏《无冬之夜》不会再由 Interplay 发行。BioWare 同时表示，他们会按原计划在 2002 年初推出这款游戏，至于是由 BioWare 自己还是别的发行商发行，发言人并未透露。

此外，BioWare 对 Interplay 未经允许擅自将《无冬之夜》卖给其他公司表示不满，并宣布他们将对 Interplay、英国 Virgin Interactive 和法国 Titus Interactive 提出联合控告。

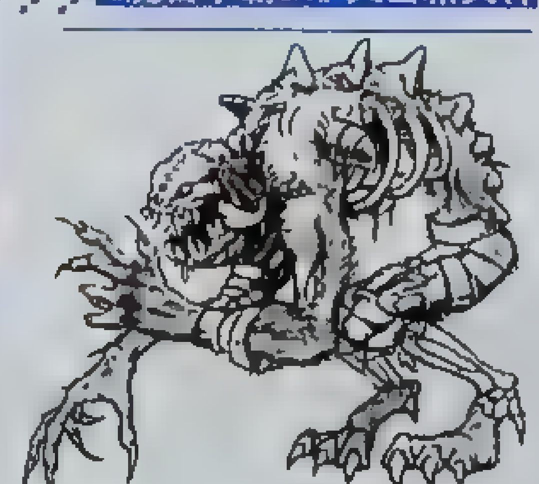
《魔法门》将再次开启



3DO 日前宣布，经典角色扮演游戏《魔法门》系列即将推出第九代，目前预计在 2002 年 3 月上市。按 3DO 的一贯做法，除 PC 版本外，很有可能会推出其他平台版本，但目前尚未得到证实。

据悉，《魔法门Ⅸ》的故事背景依然设定在中古世纪，描述的是一群海盗在回程途中遇到暗礁，搁浅在一个地图上没有标示的神秘小岛后的历险故事。游戏采用的是 Monolith 公司的 "Lithtech 3D" 引擎，画面表现还算亮丽，而《魔法门Ⅸ》的剧本仍由 Jon Van Caneghem 负责，预计游戏时间将达 60 小时。

《魔兽争霸III》又出新兵种



暴雪官方网站上最近又公布了一批关于《魔兽争霸Ⅲ》的新资料，其中包括两个新的兵种和建筑等。

此前有消息称《魔兽争霸Ⅲ》的 BETA 版测试将于今年年初进行，但经 Blizzard 官方证实，这只是个传闻，因为现在 Blizzard 也无法确定进行测试的准确时间。

看来，这可真是个考验玩家耐心的难产之做啊！

史瓦辛格带你去“炼狱”

欧洲游戏公司 JoWood 日前宣布，他们开发的第一人称射击游戏《真实炼狱》(Reality Deathmatch)即将推出。

这款游戏以著名动作明星片阿诺德·史瓦辛格主演的电影《过关斩将》(Running Man)为蓝本。电影故事想必大家都很熟悉了，一群死囚将被处死，唯一生机就是参加由电视台举办的生死斗节目，胜利者不但可以无罪释放，而且还有丰富奖品。但是，《真实炼狱》的结局是否与电影一样目前还不得而知。这款游戏将支持单人模式、单人网络对战，以及团队网络对战模式。





SEGA 推出 PC 游戏下载服务

SEGA 公司日前表示，他们将与日本关西多媒体株氏会社合作，利用该公司旗下的宽带有线电视网，提供会员付费下载 PC 游戏，并将于 2001 年 12 月 7 日至 2002 年 1 月底进行免费试验，正式启动则定在 2002 年 4 月，具体收费多少目前尚未确定。

据透露，首批提供下载的是 PC 版光线枪射击游戏《VR 战警Ⅱ》、《死亡之屋Ⅱ》、《死亡打字员》和射击游戏《幻想空间》(Phantasy Zone)等。

美国强化游戏分级制度

美国联邦贸易委员会的最新一篇研究报告表明，暴力游戏的确会使青少年产生暴力倾向，所以制定恰当的游戏分级制度是十分必要的。现在美国 70% 的未成年玩家能在销售场所买到不应该卖给他们的有年龄限制的游戏，这说明游戏分级制度尚未完全落实。今后美国将加强游戏分级制度的执行，严禁未成年人购买和使用含有暴力色情成分的游戏，对游戏广告也将进行分级管理。

游戏机大战日趋白热化

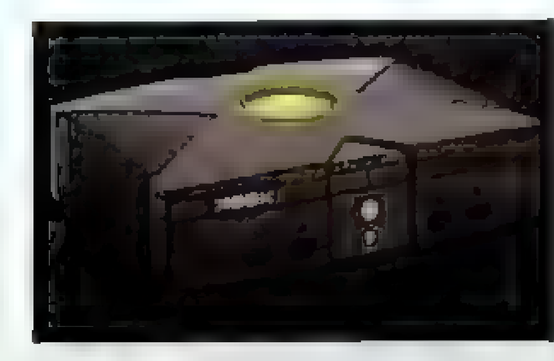


2001 年 11 月 15 日，微软发布 X-Box。

2001 年 11 月 18 日，任天堂发售 GameCube。

2001 年 11 月 29 日，PS2 开始大幅降价。

至此，三大游戏机间的白刃战正式拉开序幕，究竟谁能最终称王还不得而知。但从各方面的消息来看，大家似乎对微软的 X-Box 并不看好。3DO 的 CEO Trip Hawkins



就表示："微软进入电子游戏机市场的时间已经太晚，而且 X-Box 实际上是微软推出的一个 PC 克隆产品，在一个只有进攻才能生存下去的市场上，微软基本上采取的是一种防御性战略……"。

其实早在 E3 展后，索尼（SCEI）社长久多良木健就曾指出："微软的 X-Box 言过其实，已经玩完了……"。他的发言正好反映了 X-Box 在 E3 展出后分析家们看法的改变，展前大多分析家认为 X-Box 会比 PS2 与 GameCube 强很多，但实际上表现平平。久多良木健同时指出，微软当时展出的 16 款 X-Box 游戏都只是电脑游戏的延伸，所以没有人需要去买一台 X-Box"。

而就在不久前，在参加由软星科技组织的一个中日厂商见面会时，Racer 也听到了某著名日本厂商的高层人士对微软件 X-Box 的评价——No chance!

看来要想在游戏机市场中分一杯羹，微软还有很长的路要走。



韩国抢滩游戏机市场

最近，韩国游戏厂商 Game Park 发布了该公司最新研制的掌上游戏机型 GP32 的有关资料。据悉，这款掌上机具备多种新奇特性，如通过 USB 口从网上下载新游戏、无线通信实现临近玩家直接对抗、支持 MP3 音乐播放、连接计算机传输影音资料、网页浏览、传输短信息、聊天、e-book 等，功能多得令人吃惊。

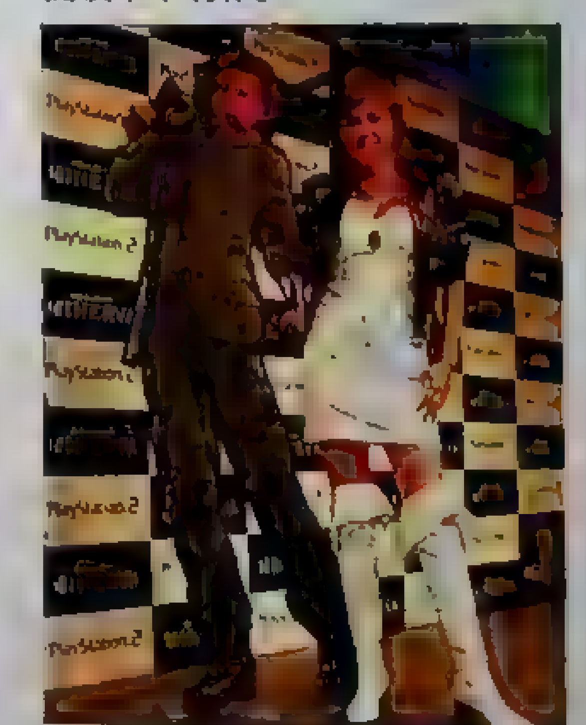




性感纪香出演 PS2 游戏

近日，D3 Publisher 和 Taito 联合宣布，将于今年夏天推出 PS2 战术模拟游戏《密涅瓦计划》（Project Minerva），而出演这款游戏女主角的将是日本鼎鼎大名的影视歌三栖明星藤原纪香。

据透露，《密涅瓦计划》是一款以特种部队为题材的动作游戏，藤原纪香扮演的是女队员亚利志亚，她的演出会以 CG 来表现。而在角色动作方面，则会采用动态捕捉技术来制作。



“太空频道”再次开播

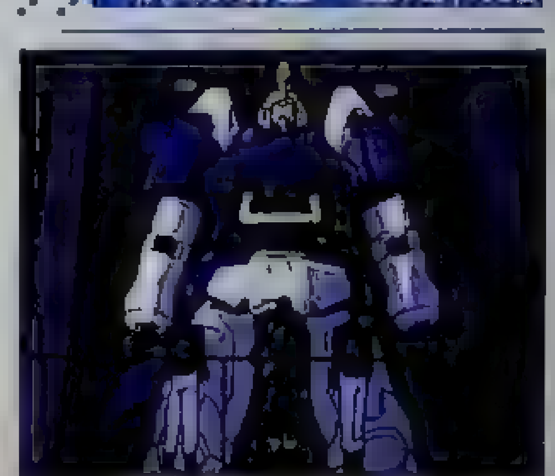
想当初，《太空频道 5 号》（Space Channel 5）刚一在 DC 主机上亮相，就以其独特的游戏方式及令人喜爱的女主角 Urara 吸引了大批玩家。近日有消息称，这款游戏的续篇《太空频道 5 号Ⅱ》（Space Channel 5 Part 2）将再次登场，不过这次不是在 DC 上，而是在 PS2 上，发售日期为 2002 年 2 月 14 日。

NAMCO 经营状况有所改善

日前，日本游戏开发商 NAMCO 发布了本财政年度期中财务报告，报告显示该公司在本财政年度有相当的进步。在营业利润方面，已从去年同期 17 亿日圆的亏损变成今年 19 亿日圆的利润。营业额也比预计的多出了 8.5%，达到 690 亿日圆的目标，预计该公司本财政年度的全年营业额将达 1511 亿日圆。

该公司同时透露，PS2 版的《铁拳Ⅳ》（Tekken 4）已经确定将在 2002 年 3 月底发售，而角色扮演游戏《异度传说》（Xenosaga）的发售日期则定在 2002 年 2 月上旬。前者预计将售出 45 万套，后者预计为 60 万套。

“机动战士”登陆网络



据日经新闻报道，BANDAI 将与另一家日本游戏公司 SAMMY 合作，在今年夏天推出一款以《机动战士高达》为主题的超大型网络游戏，暂定名为《环球世纪网络线上机动战士高达》。

据悉，这款游戏将由 SAMMY 负责开发，BANDAI 负责发行。游戏背景设定在以地球为中心、半径 50 万公里的未来宇宙中，玩家可以扮演军人、商人等职业，据说可以允许最多 5 万人同时上线，但最终将采用哪种平台还不得而知。

《生与死III》缘断 PS2

TECMO 的第一款 X-Box 游戏《生与死Ⅲ》叫好又叫座，让开发小组 Team Ninja 信心大增。据悉，该游戏的制作人板垣伴信在接受英国 Official UK Xbox Magazine 访问时表示，他们已经在开发第二款 X-Box 游戏，这将是一款运动游戏。除此之外，板垣伴信还表示，《生与死Ⅲ》不太可能移植到 PS2 上，因为 PS2 的硬件性能不足以把这款游戏表现得像 X-Box 那样完美。

SQUARE 高层易主

2001 年 12 月 1 日，日本 SQUARE 公司的原 COO（Chief Operating Officer，首席运营官）和田洋一先生正式晋升成为 CEO（Chief Executive Officer，首席执行官），原 CEO 铃木尚先生则于 12 月 1 日转为会长。

新任社长和田洋一在上任之后表示，因为任天堂对 SQUARE 坚守单一平台的路线仍有意见，所以现阶段不会给 SQUARE 开发任天堂主机游戏的合作机会，但 SQUARE 仍将与任天堂继续接触和交换意见；SQUARE 目前在网络游戏方面已经累积了不少技术与管理经验，希望能与任天堂在 GameCube、GBA、手机等的网络发展经验上交换意见；SCEI（SONY）出资 148 亿日圆投资 SQUARE，取得了 18.6% 股权，成为 SQUARE 的第二大股东，但 SCEI 已明确表示不限制 SQUARE 跨平台发展；现阶段 SQUARE 对已经在 PS2 推出的游戏没有移植到其他主机去的意愿，所以《最终幻想》系列跨平台移植的可能性极低。

SNK 有望复活

虽然日本著名游戏厂商 SNK 已于去年年底宣布倒闭，但有消息称，SNK 已经在半公开的情况下将游戏版权和角色肖像权移转给一家小型开发商，这家小开发商的现任董事长、同时也是 SNK 的前营业部负责人的长野承认，SNK 其实等于是通过这家公司进行重组。

这就是说，未来市面上仍然可能出现以 SNK 名义发行的游戏，不过会冠上韩国的字样。长野表示，该公司已经决定和韩国开发商 Megaking 合作，成立 SNK NEOGEO KOREA 公司，未来这家公司的游戏极有可能回流到日本以及其他地区。Megaking 是 SNK 的合作厂商，拥有著名动作射击游戏《合金弹头》（Metal Slug）系列的区域性版权。

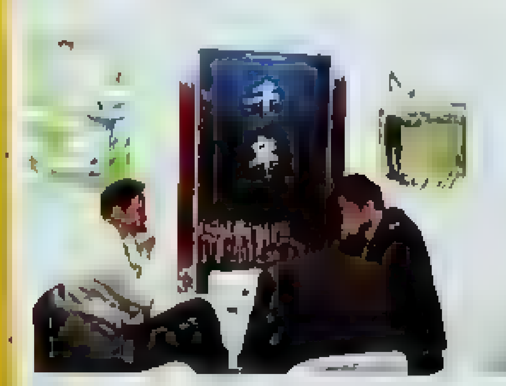
网游警报 韩流来袭



2001年11月15日,韩中IT文化产业商务展(Korea China Digital Network 2001)在北京中国大饭店正式开幕了。此次展会是由韩国外交通商部力促而成的,旨在促进韩中两国的多边经济合作。

据了解,此次参展的厂商共计35家,其中游戏厂商12家。经Racer综合现场展台和文字资料,确认这12家公司是ACTOZ SOFT、Chang Won I&C、Click Entertainment、Comnjoy、Freenix、IK Sung Telecom、SEGO Entertainment、Joyon Entertainment、Aramaru、Essac Communication、Method21和WebNori.com。

从现场来看,展会十分冷清,



观众不多,除了宣传上的问题,我想最主要的还是国人对韩国游戏及其产业缺乏认识和兴趣吧。不要说了解了,就是上面列出的12家,您又知道几个呢?反正除了Actoz Soft(《千年》的制作者)外,其他公司我完全不了解,最大的感受就是名字都很怪,哈哈!

目前打入国内的韩国"网游"已有多款,比较成功的有《龙族》、《千年》、《传奇》等,已经吸引了大批的国内玩家。从此次展会的情况来看,参展公司大都以在线游戏、移动电话游戏的开发与运营为主业,因此未来可能有更多的韩国"网游"打入国内。Racer与其中几家公司的参展人员交流了一下,发现大家对于今后与中国游戏厂商进行技术与市场两方面的合作,他们对中国大陆市场的游戏市场十分看好,而且对中国政府有关游戏政策也比较了解。对国内网络游戏市场来说,这是否意味着一股更强的"韩流"即将袭来呢!

寰宇之星闪亮登场

寰宇之星对国内玩家来说还是个陌生的名字,但它的确很有来头。据透露,寰宇之星将成为一家专业的游戏代理发行公司,其投资厂商包括大宇资讯、宇峻科技、奥汀科技、风雷时代和弘煜科技,这些厂商的实力大家应该很清楚。怎么样,寰宇之星可谓实力雄厚吧?它的出现必将对国内代理市场产生极大的影响,尤其是在台湾地区游戏产品的代理方面,这一点您也能想到吧?

另据透露,在《三国群英传Ⅲ》上市的同时,寰宇之星将举行"三国有奖竞赛活动",凡是购买了这款正版游戏软件的玩家均可以参加,玩家只要回答三国历史知识及游戏周边等问题,就有机会赢取万元大奖。所有参赛玩家还将获得寰宇之星会员俱乐部的会员资格,并获得纪念品。此次活动的获胜者还可以参加寰宇之星的第一届会员俱乐部活动,届时将有游戏行业的资深人士和玩家共同探讨未来游戏产业的发展。详细情况请关注官方网站http www.unistar.net.cn。

此外,据来自寰宇之星的最新消息,该公司将于2002年1月至2月间推出四款力作,详情请关注本期"国内上市星运表"。

《三国赵云传》在京首发



12月5日,《三国赵云传》发布会在京召开,第三波资讯股份有限公司总经理游宗女士及第三波(北京)有限公司总经理李振格先生对2002年的发展做了展望,第三波将加大力度,从第一个自主开发的产品《三国赵云传》开始,逐步由一个纯代理公司向游戏制作、发行一体化的公司转变。

第三波珠海公司的经理、《三国赵云传》的总监制徐历强先生向记者讲述了游戏开发的艰辛过程,还向媒体详细讲解了《三国赵云传》有别于其他传统A-RP游戏的特点。

《地球时代》闹岁末

近日,奥美电子开始不遗余力地进行《地球时代》的推广工作,除了大做广告之外,各种活动更是层出不穷。携《地球时代》到北京工业大学进行公开展示与交流,征求口号(我想是征广告词吧);联合数家门户网站和专业游戏网站展开"《地球时代》联合征文"活动;与网易联手推出"《地球时代》个人主页设计大赛"。哈哈,活动太多了,也许过两天还会有其他活动推出,我就不再多说了。欲知详情,还是请您到奥美网站(www.aomeisoft.com)自己看吧。

天人互动打"盗"忙

北京天人互动有限公司近日发表声明,该公司现已成为EIDOS的电脑游戏《冠军足球经理2001-2002》在中国大陆地区唯一合法授权的发行商,此前出现的各种版本均为盗版。对于个别公司无视法律,公然生产和销售其盗版产品的行为,天人互动将予以严厉打击。

除此之外,天人互动还宣布发现了《文明Ⅲ》和《重返德军总部》的伪正版,提醒广大玩家注意。

"笑网"冲破2D重围

据悉,由昱泉国际倾力制作的亚洲第一款纯3D网络武侠游戏《笑傲江湖网络版》将于2002年1月在大陆市场推出。让人惊喜的是,这款游戏的默认视角是第一人称,可以给玩家提供无与伦比的真实感受,与以往的2D网络游戏完全不同。

网易《大话》正式开放



网易最近表示,《大话西游online》的开发进展顺利,自11月16日开始外部测试以来,反响热烈,人气飚升。游戏小组表示,一个多月以来,他们已经修正了许多不足之处,游戏画面更加精美,玩法和规则也更加合理,2001年12月底将推出正式版本。为答谢广大玩家的支持和厚爱,网易届时将在北京、上海、广州召开新闻发布和游戏首卖会,并请周星驰和台湾著名插画家张雅涵小姐现场签名。

新天地掀起"日本潮"

2001年12月15日,新天地推出了主题为"日本潮"的大型有奖活动,大奖总值达2万元。此次活动涉及的产品是新天地2001年至今推出的6款日本游戏,包括《永远的伊苏Ⅱ》、《新世纪福音战士:绫波育成计划》、《美人鱼的季节》、《秋之回忆》、《夜行侦探零》和《夜行侦探:迷失者》,购买这些产品的玩家都可参与活动。奖品包括2台XBOX、2台PS2、10台DVD机。详情请关注http //games.sina.com.cn/zhuanqu/ribenchao。

《龙族》客服最满意

日前,国内著名游戏网站17173.com对当前国内市场上经营状况最好的六部网络游戏作了一次客户满意度调查,结果《龙族》以绝对优势夺得头筹。

这次调查共抽取样本数2万多人,参选厂商有第三波戏谷、华义、亚联、智冠等。玩家对国内网络游戏厂商基本满意,只有不到两成的人认为不太满意,其中相当多的玩家对《龙族》的服务最为满意,之后依次是《石器时代》和《金庸群侠传Online》。把这个数据与在线人数比较一下就不难看出,并不仅仅是好游戏就可以吸引玩家,良好的售后服务也是玩家选择游戏的一个重要依据。

《霸业》测试即将开始

据悉,由乐乐科技制作的大型策略网络游戏《霸业》(War of Empires)将于2002年1月开始进行测试。《霸业》以三国时期为故事背景,是一款采用战棋式战斗方式的网络游戏,可以支持13人对13人联网对战,玩家最多可以控制11个军兵种、130个战斗单元和超过百万的军队,并运用4大系列、48种计谋,充分享受战斗的乐趣。

详情请访问乐乐科技官方网站www.lele.com.cn。

《在线泡泡龙》热火朝天



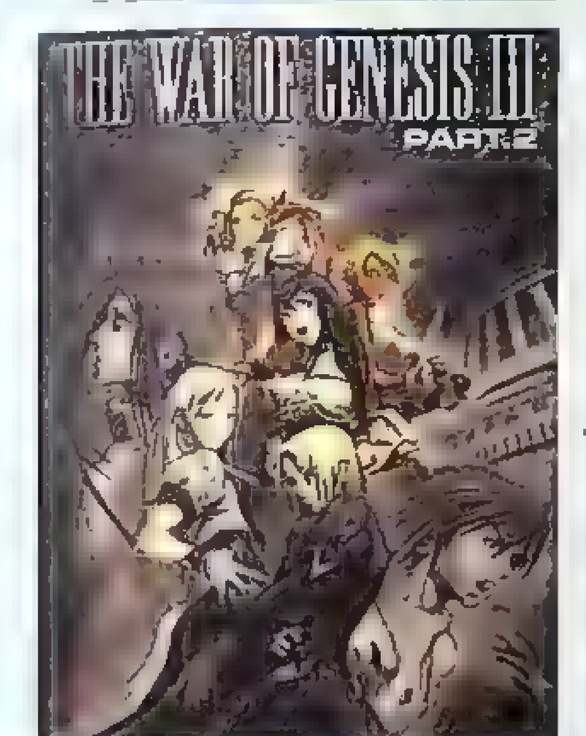
自从第九城市疯狂竞技场的《在线泡泡龙》开始公开测试以来,参与人数一直呈几何级增长趋势,目前同时在线的人数已超过400人。由于目前还处于测试阶段,游戏中还存在不少的问题,比如无法连接服务器、下载客户端时有延迟等。对于这些问题,该公司正与制作方联系,寻求解决办法。具体情况可登陆tnglow.the9.com查询。

《自由与荣耀》卷土重来

经过两个月的努力,北京欢乐亿派科技有限公司(前身为金洪恩有限责任下祖龙工作室)于日前推出了《自由与荣耀Ⅱ》威力增强版。制作者根据玩家反馈的问题对前作做了一系列调整,某些地方还进行了重新设计,因此增强版的可玩性大大提高。但令人遗憾的是,增强版中并未设计新的任务关,不过在网络发达的今天,大家可以到专门的免费战网上去联网作战。

据欢乐亿派介绍,"《自由与荣耀Ⅱ》全国指挥官大赛"目前正在紧张筹备中,预计将在12月中旬拉开帷幕。大赛将以最新推出的威力增强版作为比赛标准游戏,所有《自由与荣耀Ⅱ》的老用户均可免费升级至最新的版本。

《创世纪战》即将登陆



韩国当家人气战略角色扮演游戏《创世纪战Ⅲ》将于2002年初同时在大陆与港台地区推出中文版,此游戏是曾经风靡一时的《西风狂诗曲》的正传。这款由韩国Sofmax制作的游戏在由韩国最大游戏杂志PC Player和全韩1200万玩家共同参与的评选中一举夺得"最受玩家期待游戏"、"最佳销售游戏软件"、"最佳游戏奖"、"最佳背景音乐奖"、"最佳美术奖"和"最佳动画奖"等多项大奖。

这款游戏将由育碧软件在大陆地区代理发行。

世纪雷神新品大曝光



2001年12月13日,世纪雷神在北京西苑饭店举行了2001至2002年度产品新闻发布会,新闻出版署、金版电子、合作厂商以及各界媒体记者出席了会议。

在会上,世纪雷神向记者们阐述了2002年的发展方向及经营策略,表示将把经营范围向更广阔的方向延伸,在利益共享的前提下与全国各地的软件经销商和各大媒体进行更广泛的合作。世纪雷神同时在会上展示了近期将推出的主打产品,包括《真实战争》、《神话Ⅱ苍狼时代》、《碧血情天》、《贸易帝国》和《星际三国》等。

此外,世纪雷神还举行了《新同居时代》征名活动的颁奖仪式,将一台全新配置的电脑颁给了一等奖获得者。

《倚天》正式开站

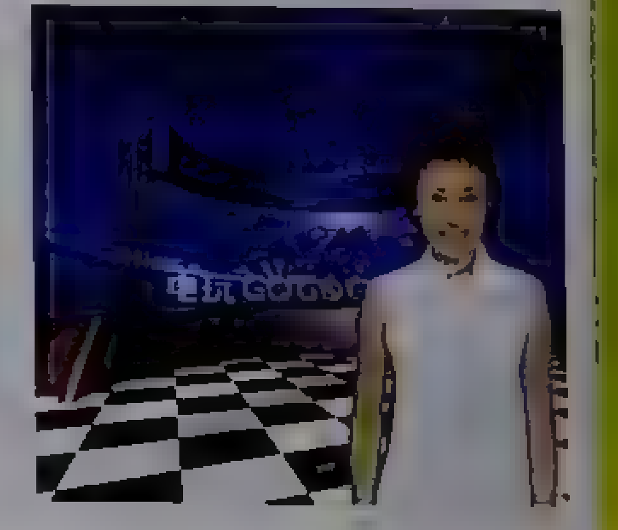
2002年1月1日零时,大型网络游戏《倚天》正式开站。自2001年11月18日开始测试以来,《倚天》受到了广大玩家的肯定和欢迎,目前注册人数已经突破15万。在测试期间,玩家给制作公司提出了很多意见和建议,"倚天"小组在这一个多月的时间里不断地对游戏进行修改和调整,终于在新年来临时按时开站。

华彩软件让您"欢乐"买正版

日前,华彩软件联合多家软件专卖店及新华书店推出了名为"欢乐正版计划"的促销活动,以提升正版软件普及率。此次活动推出10元、15元两种价位,产品包括游戏软件、工具软件、创意图库等数十种正版软件。此次活动为期30天,详情请查询www.softchina.com.cn。

电玩GOGOGO,开站抢抢抢

电玩GOGOGO是一个以游戏为主的电视游戏节目,集详实的资料、深入的评析、知识性和观赏性于一体,深得广大玩家的好评。制作公司后方国际已于日前开通了一个集资迅与娱乐于一身的游戏网站www.gamegogogo.com,并在2001年12月1日至12月31日举办了大规模的送奖活动,共有1000套正版游戏送给了获奖玩家。欲知详情,请登陆http //www.gamegogogo.com。



短信游戏

家游SMS服务系列

在线游戏大家都爱玩,用手机玩的在线游戏……还没见过吧?别着急,风靡世界的手机短信……用户也能玩了。这种游戏是通过收发短信……只需要在短信息栏目内正确输入游戏代码,……和游戏步骤。玩家按照收到的提示,……游戏,无需登录任何网站进行下载。

玩家发送信息

8850

8860

玩家收到信息

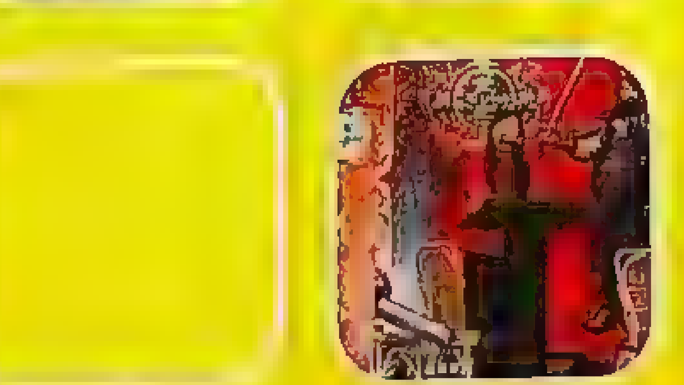
短信游戏虽不像PC游戏那样……随时在线,移动携带,使用便利……PC游戏不可比拟的,尤其是……有具备收发短信息功能的手机都可……

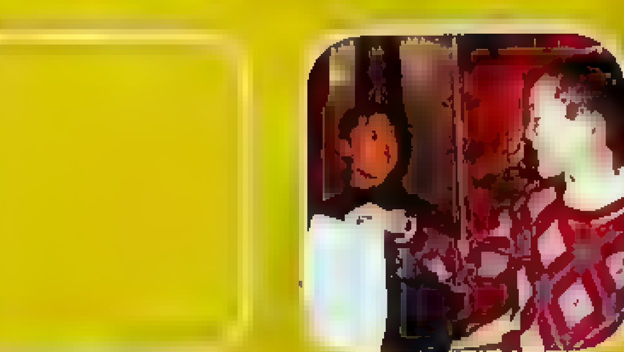
想试试吗,下面就有两个游戏,……的全球通手机用户都可以……0.2元,每发送一条信息0……

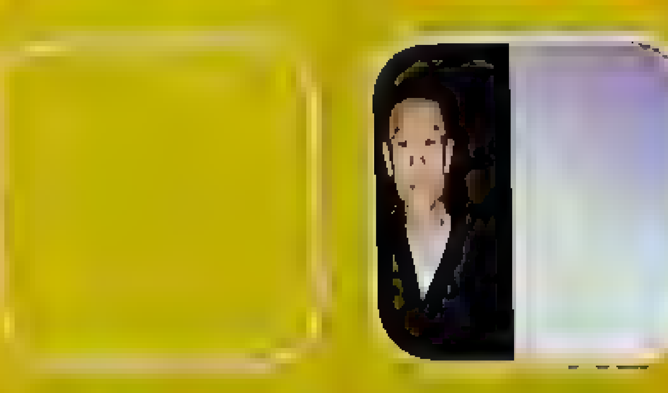
心理游戏

- 你想从他(她)衣橱里的……请发送"FCGMCS"空格1A……
- 检测自己算不算"反恐精英"……请发送"FCGMCS"空格1C23……











英雄大会现场实录



2001年11月24日，由目标软件，连邦软件股份公司主办新浪游戏协办的《傲世三国之三分天下》首发会及玩友见面会在北京友谊宾馆隆重召开，到场玩家达数百人之多。

目标推出的从1元起依次增加1元直到59元的热卖活动在首发会前掀起了一股抢购狂潮，一位头天晚上就到友谊宾馆坚守阵地的MM如愿以偿以一元的价格拿走了第一套《三分天下》，令人羡慕不已。



9时整，英雄大会在一阵悠扬的民乐声中拉开了序幕。在主持MM的导演下，连邦软件的总裁李儒雄先生上台发表了对2002年游戏市场的一些见解，而目标软件的总经理张淳则和《三分天下》的主美樊玮来了一把"实话实说"，幽默问答间不仅把玩家和媒体记者急于知道的制作内幕和游戏特点一一道来，同时也把现场气氛推向了第一个高潮。

随后的三国问题小问答又掀起了另一个高潮，由于答对者可以立即得到精美奖品，现场玩家异常踊跃。让人大为称奇的是，主持MM的飞碟功夫十分了得，十米之外，一抬手，奖品已然到了玩家手中，速度之快令Racer来不及拍下这精彩瞬间。后因"安全"问题，主持MM才不得不把发奖任务交给了现场的两位古装武士。

问答过后，主持MM又推出了现场素描节目，就在她为在数百玩家中选择哪位而犹豫不决的时候，意外的事情发生了，一位男士竟不声不响地上台落了座，台下顿时响起一片嘘声和笑声。在一片反对声中，这位自称"我也喜欢画画"的勇敢GG被主持MM"赶"下了台。然而数分钟之后，更戏剧性的一幕出现了，目标软件的工作人员发现这位GG竟是西安美院油画系的毕业生，于是又把他请到了台上，与目标的美工一起，为两位幸运者进行现场素描

下一个高潮是目标员工与玩家战队间的现场对战，结果不用说了，临时组建的玩家战队肯定是惨败了！唉，人家可是初学乍练啊，怎么也不给留点儿面子呢？回头叫张淳扣他们奖金，呵呵……

在玩家战队与目标员工大战的同时，四面大幅喷绘三国人物图开始现场拍卖，在一片竞价声和笑声中，四幅人物图最后全部以高价卖出，其中"诸葛亮"以最高价250元成交，实际获得者付款251元，用他的话说，这多出的1元是"对目标软件的一点支持"，赢得了台下玩家的一片掌声。





一连串精彩节目过后，英雄大会迎来了最后的高潮——幸运大抽奖。说实话，Racer一点儿也不兴奋，发布会去的多了，最后大都会有这手，没什么新鲜的，除非我……没想到，最感人的事就在这时发生了，真的很感动哟！

闲言少叙，单说连邦软件的李总抽出特等奖——0200，话音刚落，一位可爱的胖小伙一路小跑来到了台上，与工作人员耳语一阵后，他竟然宣布把机会让给别人！这时张淳上台揭开了谜底，原来这位小伙不是外人，是目标某位MM的如意郎君！呵呵，虽然如此，还是很感人哟，那可是价格1800元的电动滑板车啊！

说实话，这是Racer迄今为止参加的最流畅、最感人的一次发布会，加上许多意外发生、肯定不是人为安排的事件很自然地穿插其间，使整个发布会完全没有枯燥和死板的感觉，真希望以后业界这样的活动能多一些……■

游戏是这样汉化的

——游戏汉化简明流程

游戏代理商

汉化公司(小组)

立项

评估

通过 / 未通过 → 放弃

定案
双方经过协商确定合理的价格和时间，并明确服务内容等各项条款。

提供相关资料

项目经理
主要职能是统筹全局，提高效率并避免差错，加速产品汉化周期。

翻译
这是游戏汉化成功与否的核心，既要准确又要传神，其实很不易。

程序
负责游戏引擎的本地化改造以及全部整合测试工作，其中前者较为重要，它将对后期整合的完美程度起到至关重要的作用。

美工
主要负责界面设计、字体美化以及其他装饰工作。既要让人看得懂，又要让人看得舒服，这是一项十分艺术又十分不易的工作。

整合测试
各工种协同作战，发现问题后马上反馈到相关部门，周而复始，直到符合要求。

不合格

制作样盘

送至代理商处

厂商验收

不合格

送压盘厂

正式发行 → 玩家

提供解决方案

发现问题

售后服务

提供修正方法或补丁

售后服务
提供相关游戏补丁的汉化以及BUG修复等服务。

将问题提交到汉化公司

游戏汉化调查·结果

□游戏汉化是否必要
是 96%
否 4%

□哪类游戏需要汉化
全部都要 14%
角色扮演 40%
即时策略 3%
冒险 13%
模拟 7%
策略 16%
养成 7%

□哪类游戏不需汉化
动作 42%
运动 20%
即时策略 19%
冒险 8%
模拟 4%
益智 4%
策略 3%

□哪种汉化方式更好
完全汉化 76%
汉化包 24%

□您会优先选择
原文版 15%
汉化版 79%
看情况 6%

□至今为止您认为汉化水平最高的游戏公司是
育碧软件 56%
新天地 19%
第三波 10%
天人互动 9%
电子艺界 6%

□至今为止您认为汉化水平最差的游戏公司是
晶合较差 15%
武汉奥美 44%
世纪雷神 20%
金智塔 14%
新天地 7%

□至今为止您最满意的汉化版游戏是
《辐射Ⅱ》
《魔法门》系列
《生化危机Ⅱ》
《博德之门》
《樱花大战》

□至今为止您最不满意的汉化版游戏是
《暗黑破坏神》
《铁血联盟Ⅱ》
《魔域》
《异域镇魂曲》
《星际争霸》

注 由于投票比较分散，以上最满意和最不满意汉化版游戏只各列出前5名。

Racer 感谢各位玩家的大力支持，"游戏汉化调查"暂时告一段落，现将结果公布于众。由于版面所限，我就不再做更多评述了。我在专业游戏汉化公司的协助下制作了一张"游戏汉化简明流程图"，希望对读者进一步了解游戏汉化过程有所帮助。同时，我也摘录了一些玩家的精辟点评，基本可以代表大多数玩家对游戏汉化问题的态度，也希望这些意见和建议能够对游戏厂商有所帮助，给大家带来更多更好的汉化版游戏。

在此特别感谢北京时代盛宴科技有限公司的大力协助。

幸运玩家

河南 付晓东	黑龙江 王首南
陕西 李欣湘	安徽 孙以明
江苏 周中	江苏 刘阳
西安 汪晓威	吉林 谢 峰

玩家观点

yexinad 要汉就汉好！

平凡之神 少来那些莫名其妙的话，多测试测试，我们要的是精品！

夏拉菲-Boo 大陆公司成批以前汉化的东西我不想玩

Ryo 不要有奇怪的汉语出现！

上彩虹 求质量不求速度

午夜寒刀 游戏涉及的背景、领域应找相关专业人士参与

阿超 注意，翻译不是生搬硬套！

玉凤 词句要通顺、有文学色彩，不要把"抖擞精神"译成"爆竹的皮很"……

逆羽 1、不要出现把"太空"译为"空格"这种笑话

2、不要影响游戏本身的速度

游戏爱好者 要采用熟悉外语的人员翻译，而且要很其熟悉游戏，不要胡乱翻译一些俚语和暗语。要提高专业水平，听说《Ka-52》的说明书居然有50多个专业术语翻译错误，令人吃惊！

usual 精，不要总拉先关照的游戏下化，多找一些精品。

好，品质要好，不要为赶时间偷工减料

美，汉化字体要符合游戏风格，让人看起来舒服

全，不要只汉化文字，还要……

Z轻工·宁波研孟

vigoma 翻译人员首先应该是玩家……才能翻译……

S.Boy ……MONEY……

moyeum@SKW 汉真的好！

你知道初恋的感觉吗?

——李兰云实话实说

文 / 于翔

初恋,是每个人在成长过程中必然会经历的一种宝贵体验。正因如此,每个人都会非常认真地对待自己的初恋,那也许是一个人生命中最美好的时光,有首歌唱的好"初恋的感觉只能怅然回首。"

对于已经年过30的李兰云来说,他的初恋是完美的,他现在有一个幸福的家,他干着自己热爱的事业。

回想当年,李兰云不过是一个小小的职高教员,那么,是什么让兰云先生开始了和游戏的初恋呢?

于 您好,您是国内老资格的游戏策划了,当初那个年代做游戏意味着艰苦,是什么原因使您决定投身游戏圈?能不能先向读者介绍一下自己?

李 呵呵,最怕别人问我的简历了,因为我出道太晚,30岁才开始做游戏,真希望你们媒体搞一个以年龄为序的制作人排名,这样我就可以做老大了,哈哈。

我1989年大学毕业后在湖北恩施(就是《地雷战》中的施南镇)一所中等专业学校做电子讲师,业余时间兼任国内一些知名电子报刊的专栏作家或特约撰稿人,发表过50万字的专业技术或科普文章,并取得过5项国家专利。因为要了解技术才能写文章,所以几乎所有能够见到的电子设备我都要解剖研究,游戏机也不例外,而研究游戏机自然也要研究游戏了。我曾在教案纸上涂写过一个方案,但没有当回事情去做。

有一天,我偶然在《电脑报》上发现金山公司的招聘启事,策划只有一个职位。那时根本不知道策划是什么东东,只是觉得很新奇,想去试试。回头发现原来构思的方案太过庞大,于是花了三个晚上构思了一个《地雷战》的方案,找个学生给寄了出去,然后就把这事给忘了。

过了一段时间,同事告诉我一个叫求伯君的人给我打过电话,后来接到金山公司人事部付宏小姐(就是现珠海金山总裁雷波的太太啦)的电话,问我是否愿意试试,那时是1996年6月。7月,暑假来临,我给工作了七年的单位交了一纸辞职报告,扔掉铁饭碗,坐了72小时汽车,南下珠海,正式开始了我的游戏生涯。

在金山的几年里,由我策划制作的作品基本上是一年一个,按排序分别是《剑侠情缘》、《地雷战》、《决战朝鲜》和《剑侠情缘II》。

2000年9月,我离开金山,筹备组建了第三波珠海研发基地,一年后开始涉足教育游戏软件,在完成动作角色扮演游戏《三国赵云传》的制作后,我离开第三波到深圳发展,创建了自己的公司——菲尔纳。

于 《剑侠情缘》系列现在已经成为西山居的金字招牌,您曾经主持了一、二两代的策划工作,您更喜欢哪一款呢?

李 手心手背都是肉,要分一个高下出来,还真比较难。从感情上讲,一代还是多一点点吧。那时候可以说是全身心投入,汗劳、苦劳、疲劳一样都没少啊。做二代的时候,前面已经完成了三个产品,除一代外还有《地雷战》和《决战朝鲜》,所以成就感已经没有那么强烈了。另外,二代开发过程中有相当一部分时间用于协调工作和引导新人,投入程度也不可能有做一代时那么深。

于 听说您的女儿李雨施曾参与测试了《剑侠情缘》,而且的确找出了一些BUG,您是不是也想把她培养成一个游戏人呢?

李 虽然我女儿在电脑方面,特别是游戏方面很有天赋,但作为教育工作者和比较开明的父母,我和我太太对女儿李雨施的前途没有作任何规划,我们希望她自己来决定将来的路怎么走,我们只是尽到父母应尽的责任。每天做得最多的事情,就是限制她玩电脑的时间。

我的每一个作品我女儿(当然,还有我太太)都会担任最早的测试员,从《剑侠情缘》(那是她只有四岁半)、《地雷战》、《决战朝鲜》、《剑侠情缘II》到《三国赵云传》,除了找到一些BUG及常识性错误外,更重要的是看操作界面是否友善,像她这么小的孩子能否很快上手。

于 2000年9月您离开了金山,所以没有参与《剑侠情缘外传:月影传说》的制作,公正地说,您认为这款作品较之以前几代在策划方面如何呢?

李 西山居做《月影传说》的时候,策划人手不像以前那么紧张了,又是几个女孩子在做,所以整个游戏很细腻,但感觉没有前几款那么大气了。《剑侠》系列的背景都设定在南宋末期宋金对峙的大环境下,故事围绕双方的英雄人物展开,《月影传说》相对来讲就低调了一些。不过既然是外传嘛,换换风格给玩家一种新的体验未尝不是好事,这也说明西山居在整体风格的把握上有了长足进步。

于 您的离开使西山居"金三角"被拆散,您现在有什么感觉?是不是很怀念那个年代?

李 很怀念那个年代,那的确是一段令人难以忘怀的日子。但我不同意金三角被拆散的说法,我认为这是重组的开始。裘新现在主要管理市场团队,晓音则在管理研发团队,大家都在成长。这么多年下来,大家都逐渐从一线开发人员成长为公司管理人员了。

于 为什么要离开西山居呢?

李 还记得《三国演义》的第一句么?话说天下大计,分久必合,合久必分……一个玩笑,缓合一下情绪,呵呵。

我之所以离开西山居,后来又离开亲手创办的珠海第三波,都和一个理想有关,那就是把电子游戏和教育结合起来。

前面说过,我自认是一个一流的讲师,至少湖北省机电中专学校那几年的教学大纲和授课计划是我主编的,呵呵。做了七年教师,中间尝试过很多教学改革,尽管在当时的环境下太过超前,不太被人们认同,但结果是令人欣慰的,一些15岁前从未进过县城的农村孩子,几年中专下来后,现在在上海和北京的一些知名外企里工作。

实际上,在西山居工作期间,在对游戏制作有了一些感觉后,我就开始思考把游戏和教育结合起来的问题。但西山居目标很明确,就是一个专业的游戏部门(后拓展为公司),基本上没有计划拓展这类新业务。

这时,宏基的一位朋友介绍了当时第三波的总经理杜紫宸先生和我认识,杜先生当时正在规划第三波在大陆的业务拓展,听了我的想法后很感兴趣,遂决定在珠海投资一个公司,业务分为两大块,一块针对海外市场,游戏为主,一块针对大陆市场,教育游戏软件为主。公司筹建期间杜总离开了第三波,但在继任刘家雍总经理的大力支持下,珠海第三波的创办仍然得以顺利进行,海外业务进展顺利,第一个产品《三国赵云传》就要发售了。遗憾的是,刘总后来也离开了第三波,我在教育软件的项目开发方面遇到了很多困难,可以说,基本上没有可能拓展这一块业务了,所以我选择了重新创业这条路。

于 您这次为自己打工的目标是什么?

李 需要更正一下,不管是在金山还是在第三波,我都认为是给自己打工,这就是为什么我虽然出道较晚,却比一些同期入行的人进步更大一些的主要原因。这个世界总的来说是公平的,你付出越多回报自然越多。一个人老想着自己是给别人打工,那他一辈子可能就是打工的命。如果他时刻想着是给自己打工,那成功的机会一定会大很多,希望这对那些打算或已经进入游戏业的年轻人有所启示。

至于新公司的目标,上面其实我已经提到了,在游戏方面,我们向金山和目标看齐,争取做出大家喜爱的,又具有中国特色的好游戏。在教育游戏方面,希望能够独树一帜,成为这个领域的开拓者和领头羊。

于 请问您新公司中游戏制作小组现在有多少人?素质如何?

李 初期规模控制在20人左右,其中大部分是具有非常丰富的制作经验的资深制作人员,许多人曾经在一些著名的公司或制作组内担任过重要职位,制作过很多成功的作品。

我们有多个成功产品的开发经验,没有理由让我们的新产品不成为一个精品。请大家放心,我们的产品一定会对得起大家的支持。

于 很多玩家问"国产RPG什么时候能跳出武侠的圈子"?

李 在整个游戏产业蓬勃发展的时候,国产游戏就有可能跳出武侠的圈子了。目前还不大可能,已经跳出去的都栽得很惨,估计很少再有公司敢跳了。

菲尔纳的第一个游戏也是RPG,但特色不在武侠,是在神秘的东方法术方面。

于 中国游戏缺少创意吗?为什么中国游戏的可玩性总是差强人意?

李 中国游戏不缺乏创意,缺乏的是实施创意的能力。一些本土游戏差强人意,并非最初创意不好,而是没有办法把这些创意实现。许多作品的后半部分有明显赶工痕迹(包括一些大作),说明在产品规划、进度控制等方面都存在问题,到后期时目标已经是把游戏做出来就不错了,哪里还有心思管它什么可玩性?

于 您会考虑做游戏文化吗?

李 不是考虑不考虑的问题,是一定要去做,但又不是刻意去做。个人以为,文化不是"做"出来的,而是以"润物细无声"的格调潜移默化出来的。

于 经常有玩家说国内的策划不行,您认为差距在哪里?

李 基本上我不同意这种看法。游戏制作是一个很复杂的系统工程,把运转不良甚至失败简单地归纳到策划身上,既不科学也不公平。

国内策划与国外的差距,我个人觉得主要是基础不够扎实。国外许多知名策划都是从美术、程序转型过来的,对游戏制作流程有清晰的认识。我经常开玩笑讲,国内的策划大多是空降兵出身,坐直升飞机起来的,先天不足,因此面临的困难是巨大的。特别是在一些管理不太完善的公司,策划做事除受本身能力和经验制约外,还受到许多其它方面的掣肘。

国内游戏制作的整体水平和国外的那些优秀公司相比的确还有很大差距,不仅仅限于策划,但相对而言,策划的确是比较容易受批评一些。



承载着李兰云无限梦想的菲尔纳的全家福

于 您认为游戏策划应该注意哪些问题?

李 四个字:平心静气。

平:知识平均,各方面都要有所涉猎,一旦需要相关的知识,能够在最短的时间内上手;

心:热爱游戏的心,把游戏作为一项事业来做,而不是短时间内的兴趣爱好;

静:坐得住,能够踏踏实实做具体的事情并持之以恒;

气:意气奋发,思维敏捷,发散思维能力强,脑子里不断有火花出现。

一个合格的策划除要能胜任具体产品的策划工作外,还要能够起到整个项目协调人的作用,即扮演项目经理的角色。

于 对国产游戏的现状有什么看法,您认为中国RPG应不应该学习西方的开放式情节,是应该采用2D还是3D技术"?

李 引用一句套话,国产游戏的前途是光明的,道路是曲折的。

个人觉得中文RPG暂时还是不要学习那种开放式情节模式为好。两个原因,一是经验不足,能把单线的做好就很不错了;二是考虑成本,单线的易于把握。

至于采用2D还是3D,跟公司的技术积累和产品本身的需求有关,可以肯定的是:中文游戏绝对不会只有2D或只有3D。

于 您有没有信心和决心使中国政府及民众改变目前对游戏的看法?

李 时代在进步,社会在发展,历史的潮流可能会停滞,甚至可能会倒流,但总的趋势一定是向前的。相信在不久的将来,政府和民众都会以平常心来看待游戏,对此我充满信心,但需要时间。其实,在深圳、珠海,在我所了解的一些知识背景较好的家庭里,正版游戏已经成了孩子开销的组成部分。

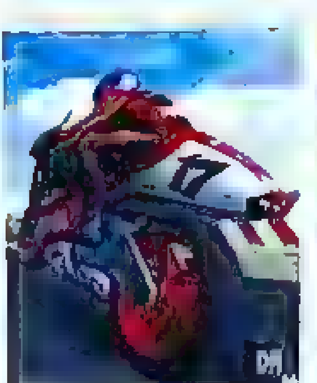
我本人也经常通过各种渠道尽可能去消除一些偏见,效果还是很不错的。

于 您想对那些有志献身游戏制作业的年轻人说些什么吗?

李 我想说的只有一句:仅有热情是不够的,还需要扎实的专业技能和良好的沟通能力。游戏制作是一个很复杂的系统工程,它涉及文学、美术、计算机技术、音乐等多个相距甚远的学科门类,沟通协调、工程管理也对个人能力有较高的要求。加之在国内是一个新型产业,没有太多的经验可以借鉴,没有太多的套路可以沿袭,这对从业人员的要求又提高了一层。

在做这篇专访时,我可以明显地感到,李兰云对在西山居的时光极为怀念,那是他与游戏初恋的时刻。然而现实是无情的,为了实现自己的梦想,他不得不离开西山居,但在那里度过的美好日子,他是永远不会忘记的。■

国内上市星运表



热血沸腾奖

- 游戏名称 [illegible]
- 出品公司 [illegible]
- 类　　型 RAC
- 发售日期 [illegible]
- 价　　格 [illegible]

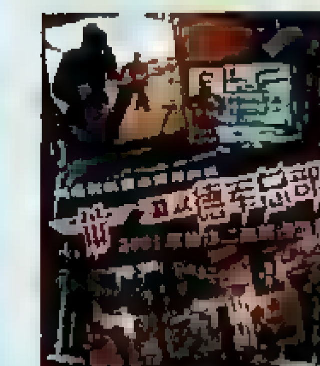
[illegible]



热血沸腾奖

- 游戏名称 云斯顿赛车IV
- 出品公司 武汉奥美
- 类　　型 RAC
- 发售日期 2001/12
- 价　　格 ¥68

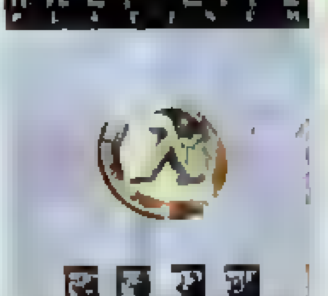
[illegible]



腥风血雨奖

- 游戏名称 重返德军总部
- 出品公司 天人互动
- 类　　型 FPS
- 发售日期 2001/12/20
- 价　　格 ¥49

[illegible]



腥风血雨奖

- 游戏名称 半条命·白金版
- 出品公司 武汉奥美
- 类　　型 FPS
- 发售日期 2002/1
- 价　　格 ¥128

[illegible]



激情无限奖

- 游戏名称 哈利·波特与魔法石
- 出品公司 电子艺界
- 类　　型 AD
- 发售日期 2001/12/15
- 价　　格 待定

[illegible]



激情无限奖

- 游戏名称 模拟人生—燃情约会
- 出品公司 电子艺界
- 类　　型 ST
- 发售日期 2001/12/15
- 价　　格 待定

[illegible]

育碧软件

Tel 021-58788969-241　E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
[illegible]	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/1/3	48
[illegible]	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/1/15	48
[illegible]竞技场	Ubi Soft	AC	英文	1	2002/1/15	48
世界足球经理 中国甲A联赛	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/1/24	35
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	英文	1	2002/1/24	48
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	英文	1	2002/1/30	48
[illegible]拉力赛 2002	Ubi Soft	RAC	英文	1	2002/1/30	48
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	TAB	中文	1	2002/2/5	25
过山车大亨 快乐天地[暂定]	Ubi Soft	ST	中文	2	2002/2/5	48
股场大赢家[暂定]	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/2/21	48
彩虹六号 黑色通缉令	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/2/21	48
恐龙危机 II	Capcom	AC/AD	中文	1	2002/2/21	48
生化危机外传 枪下游魂	Capcom	AC/AD	中文	1	2002/2/28	48
创世纪战 II	Softmax	S-RP	中文	4	2002/2/28	69
[illegible] 雄霸天下	TimeGate	ST	中文	1	2002/2/28	48

电子艺界

Tel 010-68492168　E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
哈利·波特与魔法石	KnowWonder	AD	中文	1	2001/12/15	待定
模拟人生 燃情约会	Maxis	ST	中文	1	2001/12/15	待定
星球大战 陆地征战	Lucarts	RTS	英文	2	2002/1/1	待定
帝王 沙丘战争	WestWood	RTS	英文	4	2002/1/1	待定
模拟高尔夫	Maxis	SP	中文	1	2002/2	待定
荣誉勋章:联合袭击	int'l Dev	FPS	中文	2	2002/2/22	待定
命令与征服 叛逆者	WestWood	AC	英文	1	2002/3/12	待定

天人互动

Tel 010-64895388-221　E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
重返德军总部	id/Gray Matter	FPS	英文	1	2001/12/20	49
黑暗之刃	Codemasters	AC	中文	1	2001/12/27	49
要塞	FireFly/God	RTS	中文	1	2002/1/4	49
百剑	SEGA	RTS	中文	1	2002/1/8	49
摩托英豪 II	Delphine	RAC	中文	1	2002/1/15	49
文明 III	Hasbro	ST	中文	1	2002/1/22	49
深海霸王	SEGA	RTS	中文	1	2002/1/29	39
冠军足球经理 2001-2002	Sports Interactive	SP	中文	1	2002/2/1	49
永远的毁灭公爵	Take 2	FPS	英文	待定	2002第一季度	待定
丁丁历险记	Infogrames	AD	中文	待定	2002第一季度	待定
奇迹时代 II	Take 2	RP	英文	待定	2002第一季度	待定

奥美电子

Tel 010-82657905　E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
云斯顿赛车IV	Sierra	RAC	英文	1	2001/12中	68
地球时代	Sierra	3D-RTS	英文	1	2001/12下	98
半条命·白金版	Sierra	FPS	中文	4	2002/1	128
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	1	2002/1	68
勇士之王	Sierra	3D-RTS	英文	2	2002/2	98

新天地

Tel 010-62862042　E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军敢死队 II 勇往直前	Eidos	RTT	中文	3	2001/12/1	68
美人鱼的季节	GameVillage	ST	中文	4	2001/12/25	68
夜行侦探 零	Csware	AD	中文	4	2002/1/10	待定
夜行侦探 迷失者	Csware	AD	中文	4	2002/2/8	待定
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002年初	待定
Mafia	Take 2	AC/RAC	英文	1	2002年初	待定
英雄萨姆 II	GOD	FPS	英文	待定	2002年初	待定

晶合时代

Tel 010-82634093　E-Mail jhgoodbear@hotmail.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
大富翁 5 Plus 之忍太郎之夺宝奇谋	大宇	TAB	中文	2	2001/12	18

华彩软件

Tel 010-88096906　E-Mail servicepub@softchina.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
万王之王[1周年纪念精装版]	雷爵资讯	OG	中文	2	2001/12/10	98
超级卡曼奇IV	NovaLogic	SI	英文	1	2002/1/20	49

第三波

Tel 010-88018833　E-Mail acertwp@public.east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
笑傲江湖 II	昱泉国际	RP	中文	1	2001/12/4	69
三国赵云传	第三波	A-RP	中文	1	2001/12/22	48
[illegible]克人大战	美梦成真	SLG	中文	1	2002/1/10	38
捉鬼大富翁	昱泉国际	TAB	中文	1	2002/1/15	38
冰风谷 寒冬之心	Interplay	RP	中文	1	2002/1/25	38

世纪雷神

Tel 010-62142685　E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
真实战争	Simon&schuster	RTS	中文	1	2001/12/25	48
贸易帝国	Take 2	RTS	中文	1	2002/1	48
欧洲足球联赛	Take 2	SP	中文	待定	2002/1	待定
碧雪情天	创意鹰翔	RP	中文	4	2002/1/18	69
神话 II 苍狼传说	Take 2	3D-RTS	中英	1	2002/1/18	49

北京华义

Tel 010-84542288　E-Mail service@waei.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
石器时代2.0养羊得益包[标准版]	华义	OG	中文	1	2001/12/22	69
石器时代2.0养羊得益包[豪华版]	华义	OG	中文	1	2001/12/22	168

光谱资讯

Tel 010-62986585　E-Mail service@playhere.com.tw

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
富甲天下 III	光谱	ST	中文	2	2002/1	48
音控 13 张麻将	光谱	PUZ	中文	1	2002/2/8	待定

依星软件

Tel 021-64261613　E-Mail support@everstar.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
格兰蒂亚 II [标准版]	SEGA	RP	中文	4	2001/12	69
格兰蒂亚 II [精装版]	SEGA	RP	中文	5	2001/12	158
龙枪英雄传	eSofnet	A-RP	中文	3	2002/1	49

娱动工场

Tel 010-88111688　E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
鬼神之门	娱动工场	RP	中文	1	2002年初	39
皇家纹章	娱动工场	SLG	中文	1	2002年春	39
邦尼的时空历险	华纳时代	AD	英文	1	2002年春	39
三国坦克战	娱动工场	AC	中文	1	2002年春	29

乐乐科技

Tel 010-68710436-805　E-Mail support@lele.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
坦克大战 online	乐乐科技	FPS	中文	1	2002第四季度	待定
第四世界 II	乐乐科技	OG	中文	1	2002第三季度	待定

金山软件

Tel 010-86243222　E-Mail support@kingsoft.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
新剑侠情缘[豪华版]	西山居	RP	中文	3	2001/12	99
新剑侠情缘[标准版]	西山居	RP	中文	2	2001/12	49

寰宇之星

Tel 暂未开通　E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
网络三国牌	大宇软星	PUZ	中文	1	2002/1	待定
幻世录 II	奥汀科技	R-SL	中文	2	2002/2	待定
三国群英传 III	奥汀科技	SL	中文	2	2002/2	待定
圣女之歌	风雷时代	RP	中文	6	2002/3	待定

注 国内上市星运表中列出的游戏均为各大公司近期内已经或即将上市的产品，但并非全部，而且某些产品的准确上市日期还会有所变化，我们会进行追踪报道。



老树新花奖

- 游戏名称 新剑侠情缘
- 出品公司 金山软件
- 类　　型 RP
- 发售日期 2001/12
- 价　　格 ¥99

[illegible]



手忙脚乱奖

- 游戏名称 超级卡曼奇IV
- 出品公司 华彩软件
- 类　　型 SI
- 发售日期 2002/1/20
- 价　　格 ¥49

[illegible]



手忙脚乱奖

- 游戏名称 驱逐舰指挥官
- 出品公司 育碧软件
- 类　　型 SI
- 发售日期 2002/1/30
- 价　　格 ¥48

[illegible]



精装上阵奖

- 游戏名称 格兰蒂亚 II [精装版]
- 出品公司 上海依星
- 类　　型 RP
- 发售日期 2002/1
- 价　　格 ¥158

[illegible]



精装上阵奖

- 游戏名称 石器时代2.0养羊得益包[豪华版]
- 出品公司 北京华义
- 类　　型 OG
- 发售日期 2001/12/22
- 价　　格 ¥168

[illegible]



精装上阵奖

- 游戏名称 万王之王[1周年纪念精装版]
- 出品公司 华彩软件
- 类　　型 OG
- 发售日期 2001/12/10
- 价　　格 ¥98

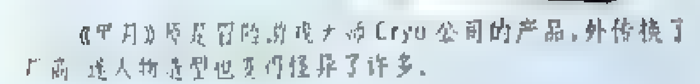
[illegible]

国际上市星运表 Jan 2002





火场英雄
(911 Paramedic)
★★



荣誉勋章 盟军反攻
Medal of Honor Allied Assault
★★★★



黑月外传
(Black Moon Chronicles)
★★★
Black Moon
Dreamcatcher
上市日期 1月2日

《黑月》原是冒险游戏大厂Cryo公司的产品，外传换了厂商，连人物造型也变得怪异了许多。

商业街大亨
(Mall Tycoon)
头晕目眩指数 ★★★



Roller Coaster Tycoon
Take 2
上市日期 1月28日

管理一片商业街区，肯定比用此台车制作的便利店、西餐厅游戏要复杂许多

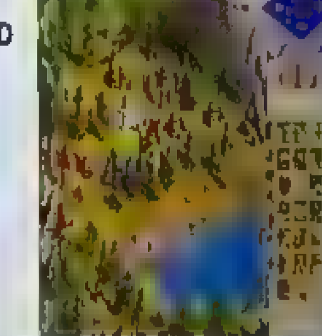
远古卷轴 III 岬角之风
(Elder Scrolls 3: Morrowind)
痛并快乐指数：★★★★



游戏类型 角色扮演
类似游戏（博德之门）
(Baldur's Gate)
制作发行 Bethesda
上市日期 1月2日

赫赫有名的经典RPG系列，前作以极高的自由度和丰富的BUG轰动一时，3代据说保留了高自由度，就不清楚是否连BUG也保留了。

公元 1503 年之新世界
(1503 A.D. THE NEW WORLD)
不切实际指数 ★★★



游戏类型 模拟经营
类似游戏（模拟城市 3000）
(Sim City 3000)
制作发行 Electronic arts
上市日期 1月29日

建设未来城市，与热衷比照于世界的建设新奇有趣，不过也就失去了一份拟真的乐趣。

英雄萨姆：再度交手
(Serious Sam: The Second Encounter)
★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏（重返德军总部）
(Return to Castle Wolfenstein)
制作发行 Croteam
/Gathering of Developers
上市日期 1月15日

一个不错的动作游戏，就是缺少些内涵，资料片则更是换汤不换药的一个产品。

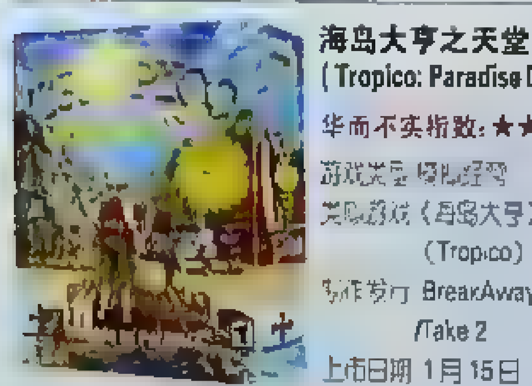
席德梅尔的模拟高尔夫
(Sid Meier's SimGolf)
大材小用指数：★★★☆



游戏类型 模拟经营
类似游戏（滑雪场大亨）
(Ski Resort Tycoon)
制作发行 Fraxis Games
/Electronic Arts
上市日期 1月29日

建设高尔夫球场，对于席德梅尔而言是小菜一碟，但愿不要把个基建项目搞得跟建设一个星球般复杂。

海岛大亨之天堂岛
(Tropico: Paradise Island)
华而不实指数：★★★



游戏类型 模拟经营
类似游戏（海岛大亨）
(Tropico)
制作发行 BreakAway Games
/Take 2
上市日期 1月15日

作为一个官方版本的资料片，品质上自然不会退步，但如果只满足于制作一个又一个海岛风光片就太骗钱了。

英雄无敌 IV
(Heroes of Might and Magic IV)
硕果仅存指数 ★★★★





游戏类型 策略
类似游戏（英雄无敌）
(Heroes of Might and Magic)
制作发行 Croteam
上市日期 1月30日

拥有无数拥趸，只是 3DO 的现状每况愈下，但愿不要再跳票了，否则又要让玩家继续提心吊胆。

战国之王
(Warrior Kings)
★★★★



(Shogun Total War)
Black Cactus
/Microids
上市日期 1月31日

巡警出更
(Crime Patrol)
眼疾手快指数：★★★☆
(Mad Dog)
制作发行 Digital Leisure
上市日期 1月31日

7年前很流行的游戏，就是街机上的那种射击游戏，真人扮演，PC版本与当没有射击枪，鼠标就是枪，曾经让我一夜就报废了一个鼠标。

疯狗归来
(Mad Dog McCree)
眼疾手快指数：★★★☆



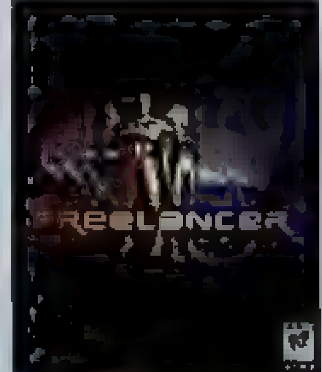
游戏类型 动作
类似游戏（疯狗）
(Mad Dog)
制作发行 Digital Leisure
上市日期 1月31日

同样的一个真人射击游戏，在街机上也是一个名作，玩家应该不会陌生的。

M4 装甲战
(M4 ARMORED CLASH)
横冲直撞指数 ★★★
游戏类型 模拟
类似游戏（装甲指挥）
(Armor Command)
制作发行 Wizard works
/Infogrames
上市日期 1月31日

说它是模拟游戏还不如说是动作游戏，基本没有什么拟真性而言，就只是追寻敌人射击。

自由枪骑兵
(Microsoft Freelancer)
神秘莫测指数：★★★★



游戏类型 模拟
类似游戏（星际枪骑兵）
(Starlancer)
制作发行 Digital Anvil
/Microsoft
上市日期 1月31日

已经成为一个传说中的游戏了，许多玩家可能已经把它给忘了，突然出现在眼前，倒不失为一个惊喜。

[快讯]2001 年 12 月 21 日，第三波资讯总经理周谋武在京宣布，第三波将淡出单机游戏市场，全力进军网络游戏市场。详情请看本刊下期新闻报道。



中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	→	半条命 反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	↑	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2.Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
3	↓	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
5	↓	樱花大战	日本世嘉 / 天人互动
6	↑	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
7	↑	重返德军总部[Return To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
8	→	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
9	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
10	↓	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
11	↓	剑侠情缘外传 月影传说	西山居 / 金山
12	↓	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
13	↑	幽城幻剑录	汉堂 / 智冠
14	↓	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
15	↓	金庸群侠传 Online	中华游戏网 / 智冠
16	↑	帝国时代 II [Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
17	↑	魔法门之英雄无敌 III [Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
18	↑	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
19	↓	新仙剑奇侠传	大宇 / 中青旅创先
20	↓	FIFA 足球 2001[FIFA 2001]	EA Sports/ 电子艺界
21	↓	三国志VII	光荣 / 第三波
22	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
23	↓	三角洲特种部队 III 大地勇士[Delta Force 3:Land Warrior]	NovaLogic/ 华彩
24	↓	黑与白[Black and White]	Lionhead Studio/ 电子艺界
25	↑	突袭[Sudden Strike]	CDV Software/ 暂无
26	↓	仙剑客栈	大宇 / 中青旅创先
27	↓	傲世三国[Fate Of The Dragon]	奥世工作室 / 目标软件
28	↓	博德之门 II 安姆的威胁[Baldur's Gate 2 Shadows Of Amn]	Bioware/ 第三波
29	↑	家园[Homeworld]	Sierra/ 育碧软件
30	↓	大航海时代IV	光荣 / 第三波

Racer 从即日起，电玩点将榜正式升级为中国游戏风云榜！主榜基本不变，排评部分则采用了一种新的方式，大家自己看啦！主要目的是减少口水话，提高版面利用率！至于读者点评部分，由于同样存在口水较多的问题，建议有话要说的玩家到其他空间更广阔的栏目去"喷"，呵呵！

仙剑奇侠传

星际争霸

文明 III

重返德军总部

恐龙危机 II

极品飞车 [illegible]

半条命 反恐精英

石器时代

摩托英豪 II

地球时代

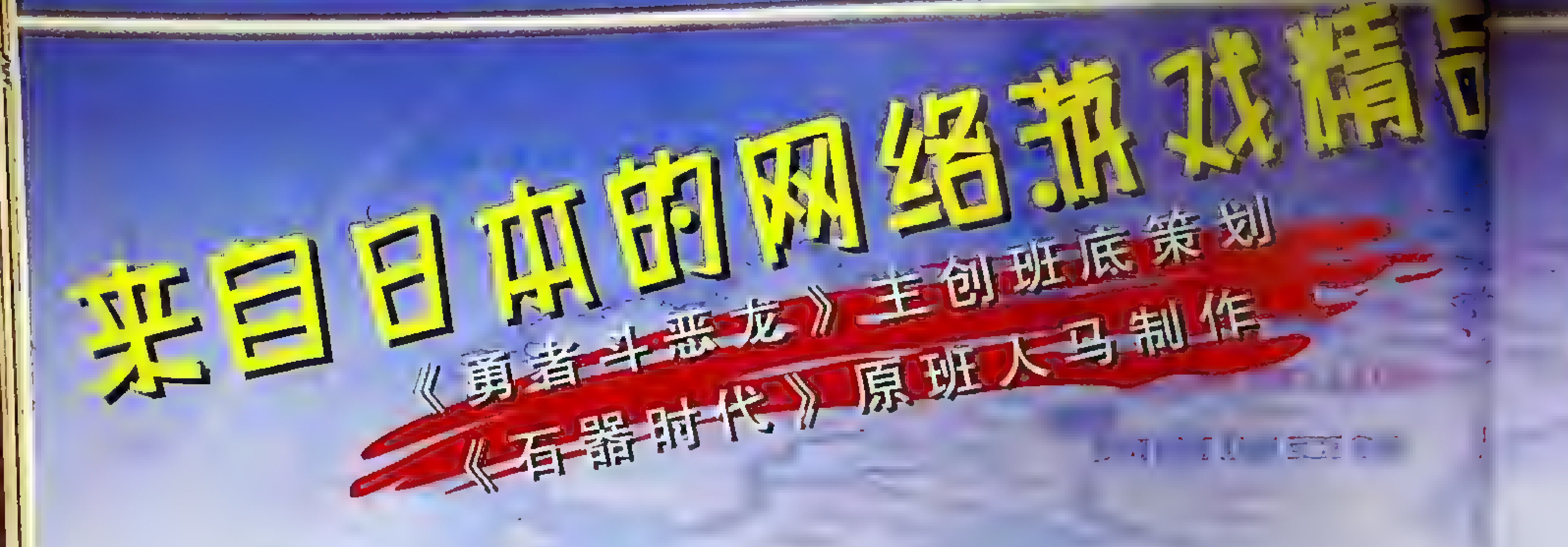
仙剑客栈

家园

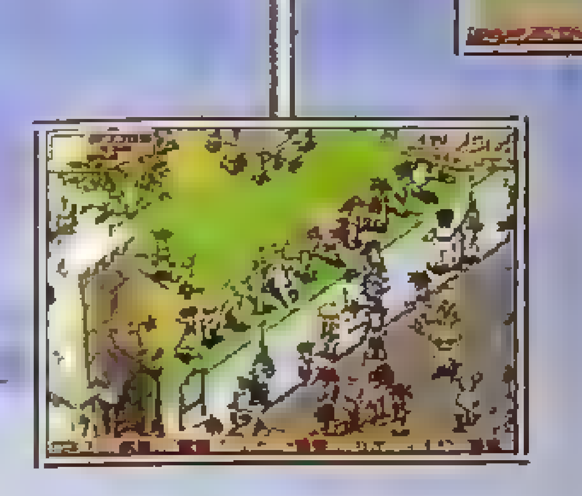
您最喜爱的四款游戏
1 ________
2 ________
3 ________
4 ________
投票地址 100037 北京 813 信箱

幸运读者
河北 陈 磊　天津 汪 洋
武汉 刘 超　上海 杨 宇
北京 寇君达











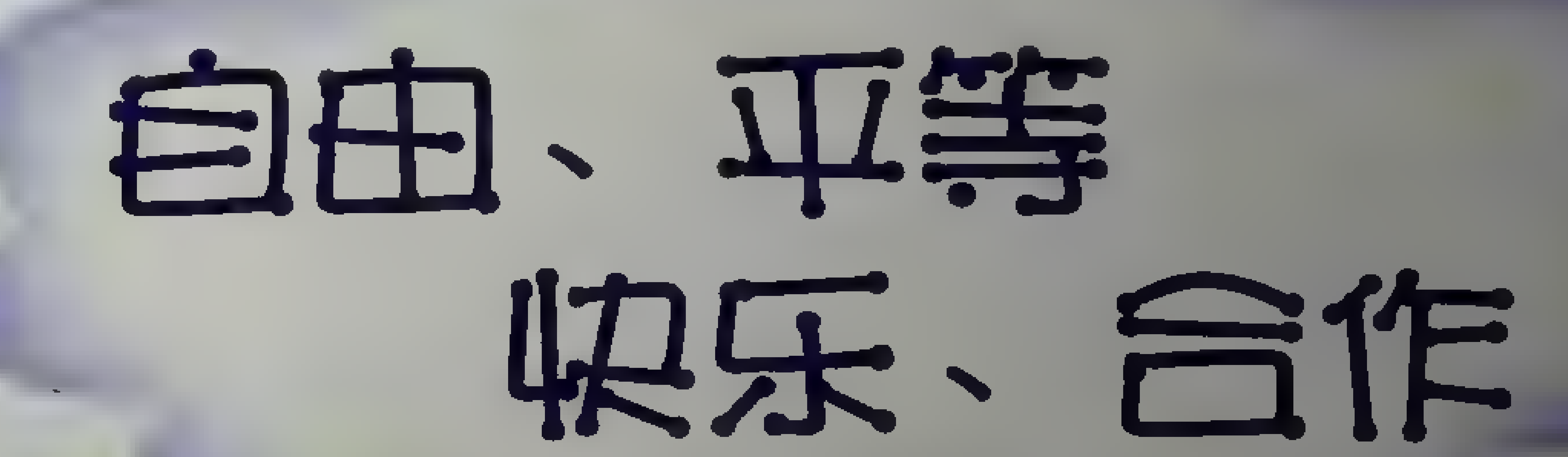
▲丰富的职业系统，分为战斗系、生产系和辅助系，包括骑士、魔法师、士兵、矿工、铸剑师、医生等100余种
▲1400种人物造型，可自行选择人物的体态、服饰、面目、发型
▲人物技能多达1008种，分为战斗类和生产类两类，包括乱射、诸刃、急救等

▲宠物总数多达210种，分为野兽系、亡灵系、飞行系、昆虫系、植物系、金属系、人形系，各系宠物之间相互克制，让你一次养个够
▲游戏世界结构庞大，上百个任务等待完成，网络游戏不再是单纯的练功升级
▲数百种可供人物和宠物学习的魔法，锻炼人物更要细心思虑
▲数以万计的自制道具和装备，没有最好只有更好

▲数据包超小，不到0.4K使游戏运行更加顺畅
▲完全杜绝外挂，创造绝对公平的游戏环境
▲禁止恃强凌弱的PK，创造温馨网上乐园
▲24小时不间断的GM和客服支持
▲完善的交易系统，有效防止欺骗行为

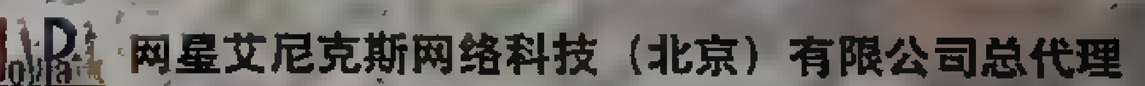
《仙剑奇侠传》的感动，《大富翁》的欢乐，来自于我们都信赖和热爱的大宇
《勇者斗恶龙》的传奇，RPG的经典，来自于日本ENIX
网星艾尼克斯——秉承大宇和ENIX的一贯风格，
为所有的玩家带来更多的快乐和感动！

为游戏世界谱写更多传奇！









网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理



ENIX CORPORATION 出品



北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织 总经销
北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层
电话：010-82634388

网络游戏2002你想怎么玩?!

第一章　冰与火的双重考验

曾被喻为"中国网络游戏年"的2001年，就这样不咸不淡地过去了。没有太多的惊喜倒是引发了一大堆的问题与争议。"石器"来了、"千年"来了、"龙族"来了、"网金"来了，玩家们应接不暇，越来越多的网络或游戏代理公司看到了国内巨大的网络游戏市场，迫不急待地往里面砸钱，只要是必须联网才能玩的游戏就会大肆宣传、测试、压盘，然后准备坐地收钱。但是，并非所有的网络游戏都会被接受，一年下来，游戏公司苦的苦、甜的甜，有的大赚一笔有的却赔掉了本钱。同样，在多姿多彩的网络游戏滋润下，玩家们的口味也越来越刁，行事也越来越嚣张，他们带着自己对游戏的理解，不断改造着这块原本很单纯的领地，而其中也难免掺杂一些恶劣的空气——加速的来了、修改的来了、杀人截货的来了、坑蒙拐骗的也来了……就在这一片嘈杂混乱中，中国的网络游戏蹒跚着走过了2001年。新年来临，更多的网络游戏跃跃欲试，更多的网络公司虎视眈眈，还有更多的玩家对网络游戏提出了更高的要求，使人们意识到网络游戏并不只是"玩"这么简单。本次专题，将着重介绍2002年初即将问世的网络游戏，以及目前已经开通的网游现状，增强读者对中国网络游戏前景的认识，从而做出自己的选择——在这第二个网络游戏年里，你该怎么玩!?

燎原之火——网络游戏新生代

据统计，国内厂商有计划于2002年第一季度推出的网络游戏，将达到20个，其中不包括已在运行的游戏升级版本。面对如此火爆的局面，我们不禁开始担心——投入网络游戏的玩家人数，也会象这些游戏一样，无限制地增长下去吗？网络游戏业，会不会也如泡沫一样，有瞬间破灭、无人问津的那一天？当然，这个时刻不会太早到来，我们的玩家，目前依然处在享受精彩网络游戏的美好生活之中。下面，就让我们来看看2002年1季度都有哪些值得期待的作品吧。

1 梦幻之星网络版

名称:PhantasyStarOnline
类型:网络角色扮演[RP]
制作:SEGA
发行:[illegible]
版本:英文/中文
上市:2002年2月

期待指数  A+

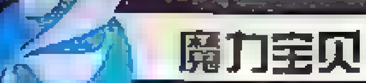
改编自世嘉公司的超人气RPG大作"梦幻之星"系列，并且是首次从DC移植到PC的网络游戏，因此消息一经公布，即刻受到了业界的广泛关注。游戏世界采用全3D场景贴图，玩家进入游戏的首要任务就是创造角色的立体外形，然后才会有人物实体产生，这一过程被称为"角色Edit"。"角色Edit"时，玩家不但可以任意设定肤色、发型、脸型及服装款式，还可以调整人物身材，要"花瓶"还是"土豆"随便你。拿不定主意者，也可以利用"Auto"机能，随机生成角色外貌。

游戏故事背景设定在一颗叫"拉古奥尔"的行星上，它是人类移民计划的目的地。在玩家登陆之前，行星表面已经进行了初期建设，并建立了"中心圆顶"基地。但是，意外的爆炸，使玩家的移民飞船无法与"中心圆顶"取得联系，作为第一次踏入星球的移民，玩家的任务就是探察这个布满未知和凶险的世界。

《梦幻之星网络版》中的角色职业共有9种，玩家创建人物后便可拿到初级猎手执照，成为一名赏金猎人。先在移民飞船中做些准备，购物、交换装备、接受任务、招集队友等等，然后便可进入"中心圆顶"周围的森林地带冒险了。由于是真3D绘图，游戏中的怪物体形都很健壮，所以打斗场面也很过瘾。游戏采用即时战斗模式，玩家可以自由选择物理或魔法攻击，然后由系统自动锁定攻击目标。此外，游戏的PK方式将分为决斗和挑战，两种模式。前者是可以制定决斗规则的单挑，后者则重点考验玩家的团队精神。《梦幻之星网络版》将会实现全球联网，一个多语言转换系统将帮助各国的玩家进行交流，比如中国玩家使用该系统说"你好"的时候，同时显示在美国玩家屏幕上的就是"hello"，而在日本人眼里就是标准的平假名。



2 魔力宝贝

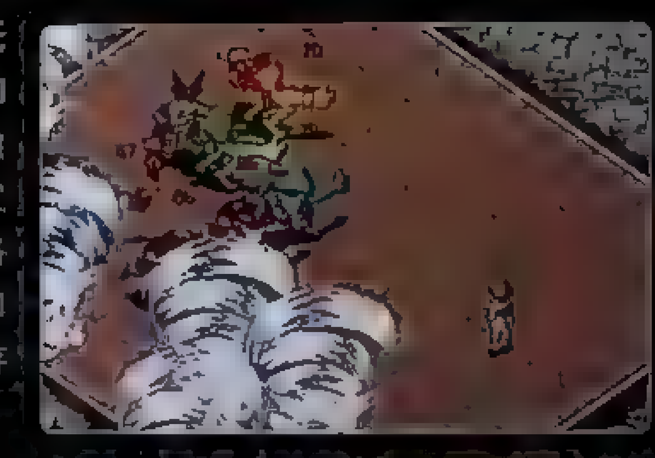


类型:网络角色扮演[RP]
制作:日本ENIX
发行:[illegible]
版本:中文
上市:2002年1月
官方主页:http://www.joypark.com.tw/cp/

期待指数  A+

《魔力宝贝》要上市的消息早在半年前就有了，只是一直久等不来。这次好了，大宇和ENIX终于决定联手发行这款游戏的大陆版，相信由大宇自己做客服，再加上ENIX自己做系统维护，该游戏的整体服务应有相当水准。《魔力宝贝》无论在风格或系统上都与《石器时代》非常相似，所有《石器》的特点它都有，只是从人物形象到一些细节，如多样化的任务谜题、更丰富的职业设定、更庞大的城市及地图规模、更精彩的人物对话以及宠物养育和收集方式上，都有了较大的改变，比之《石器》更细腻，更多变，也更加诱人了。因此，将其比喻成《石器》杀手，一点也不为过。

游戏中设定的职业有100多种，技能80种，分为战士系和工作系。玩家可以同时掌握4-6种职业技能，但却只能选择一种职业，并将相关技能提升到最高级，若是想转换职业，则原职业技能等级也会随之下降。游戏的目的，就是使玩家可以专心做好一样工作，三心二意者是不会做出什么成绩的！此外，游戏中的角色除物理攻击外还将拥有魔法攻击能力，各种属性的魔法将依靠同属性的水晶来发动。在宠物方面，游戏较《石器》有很多细小的变化，比如，玩家可以趁敌人不备抢得他们的宠物；如果宠物的能力不足，托运物品将会遗失；战斗中宠物不是必需的，如果玩家没有放宠物出来，那么在同一回合内将可以连续进攻两次等等。据悉，《魔力宝贝》将采用最新的封包加密技术，对所有网络修改器加以屏蔽，从根本上杜绝游戏外挂和修改，为玩家们呈现一个绝对干净的网络游戏环境，真是令人期待啊！



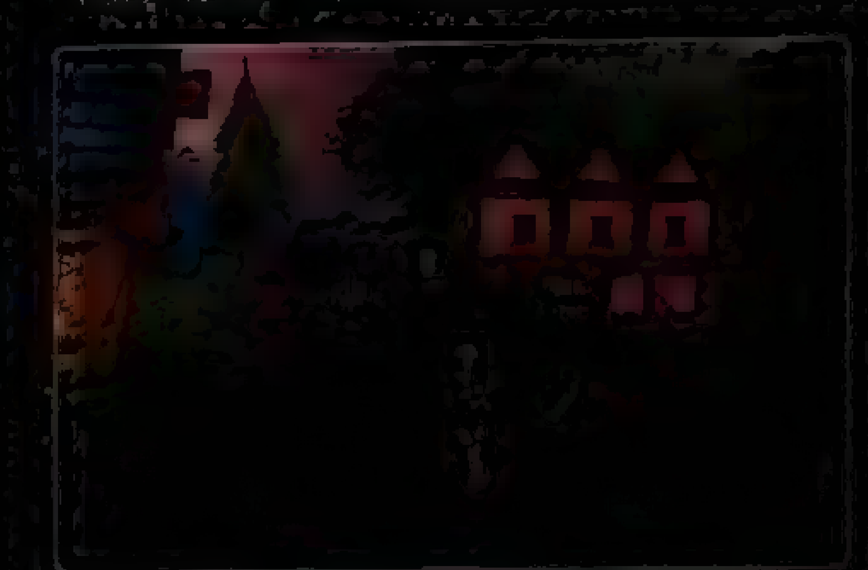
3 魔兽世界



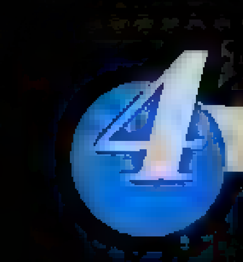
名称:Warcraft Online
类型:网络角色扮演[RP]
制作:westwood
发行:武汉奥美
版本:未定
上市:2002年4月

期待指数  A+

如果不出意外的话，《魔兽世界》将由武汉奥美代理并汉化发行，既而在国内掀起巨大的"魔兽"热潮。对于已有的或即将问世的其它网络游戏来说，"魔兽"的冲击波将是难以抵挡的。玩家们有理由选择自己喜欢的游戏，更有理由选择这款[illegible]迹的游戏大作之网络版，更何况在《魔兽争霸Ⅲ》迟迟不出的时候，大家也只能拿网络游戏来解馋了。所以，对于这款游戏，我们无须太多的废话，只要四个字——"热切期待"，便足够了。



4 星云战记

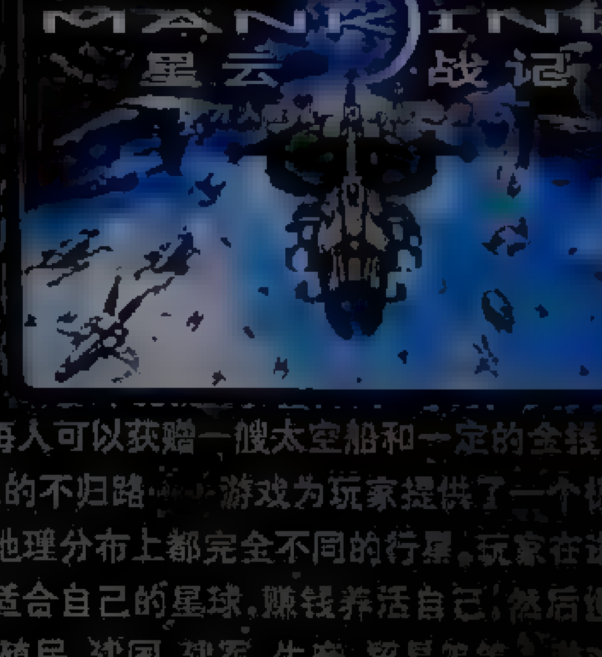


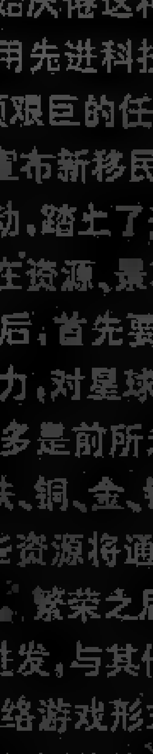
名称:Mankind
类型:网络即时策略[RTS]
制作:CryoNetworks
发行:世博广联
版本:中文
上市:2002年1月

期待指数 B+

CryoNetworks公司开发的网络即时策略游戏《决战九重天》在国外的呼声很高，而其资料片《星云战记》此次将由广东世博广联网络公司代理汉化，并于今年1月在国内展开测试。

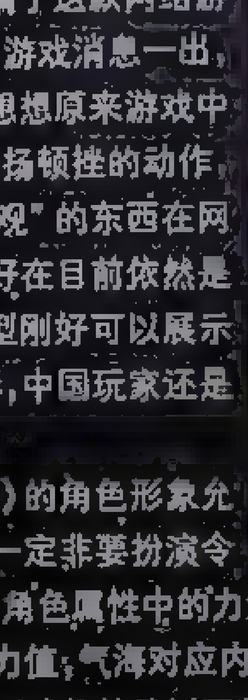
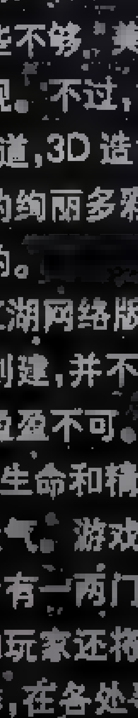
游戏讲述了一个精彩的科幻故事。5168年开始的世界大战，蔓延到了整个银河系。30年以后，原先的两大文明帝国早已被消灭，人们也开始厌倦这种无休止的战争。为了躲避这场浩劫，人类利用先进科技在宇宙空间中寻找着新的领土和资源。这项艰巨的任务，被称为"星云战记"。5199年，高级议会宣布新移民在出航前每人可以获赠一艘太空船和一定的金钱，人们怀着无限的希望，开始了新移民运动，踏上了开发银河系的不归路……游戏为玩家提供了一个极为广大的宇宙空间，这里有9亿颗无论在资源、景观、气候等地理分布上都完全不同的行星。玩家在进入这个广博宇宙后，首先要寻找一个适合自己的星球，赚钱养活自己，然后慢慢充实自己的实力，对星球进行开发、殖民、建国、建军、生产、贸易等等。游戏中的资源种类之多是前所未见的，几乎包括了所有已知的资源，如石头、木、食品、钛、油、气、铁、铜、金、铀以及罕见的液态金属和气态金属。根据各种科学技术的研发，这些资源将通过10几种交通工具，运送到各种建筑工地上，维持城市的发展建设。繁荣之后，就是扩展势力的时候了。玩家可以自己的星球为根据地，向宇宙进发，与其他星球的志同道合者结为盟友，向其它势力发起战争。这种新颖的网络游戏形式，对每个玩家都是极大的挑战。而超大规模的战役，也是玩家们热切期待的。不难想象，一款类似《半人马阿尔法星》般的网络游戏，其复杂多变的科技、军事、管理等等内容，将令多少玩家为之疯狂。





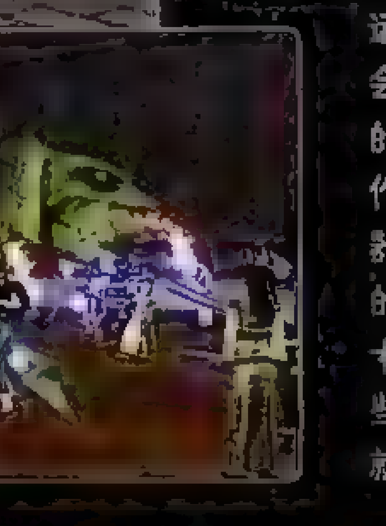
5 笑傲江湖网络版

类型：网络角色扮演(RPG)
制作：昱泉国际
发行：昱泉国际
版本：中文
上市：2002年1月
官方主页：http://www.isolg.com.cn/
期待指数 B

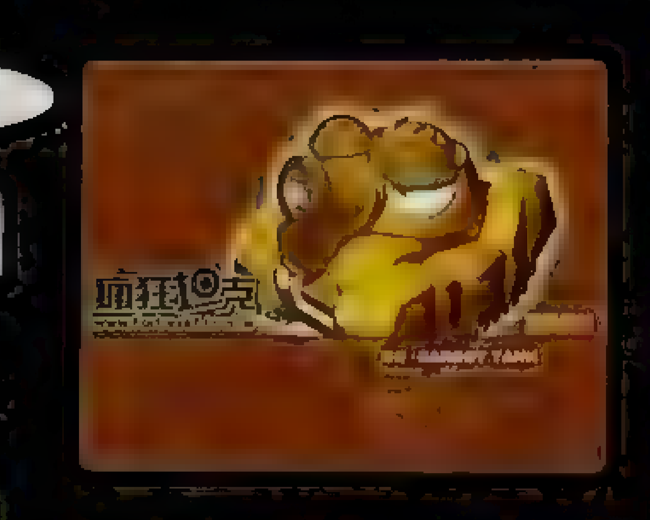
面对滚滚而来的网络游戏大潮，昱泉也有些坐不住了，于是拿着原来单机版游戏的现成引擎，改编了这款网络游戏《笑傲江湖 Online》。游戏消息一出，很多人就开始皱眉头，想想原来游戏中那有棱有角的人物、抑扬顿挫的动作，很难接受这些不够"美观"的东西在网络游戏中出现。不过，好在目前依然是武侠 RPG 当道，3D 造型刚好可以展示各武功法术的绚丽多彩，中国玩家还是很好这一口的。

《笑傲江湖网络版》的角色形象允许玩家自行创建，并不一定非要扮演令狐大侠或任盈盈不可。角色属性中的力量对应负重能力和攻击力，敏捷对应回避力，精准对应命中率，体魄对应生命和精力值；气海对应内力值，聪慧对应策力值（施展异术用），外貌则对应信誉及运气。游戏形式依然是以拜师学艺和拉帮结派为侧重点，五岳剑派及日月神教中，必定会有一两门玩家渴望习得的武功。如果不稀罕投靠师门，也可以自力更生，而且，无门派的玩家还将获得使用全部武器装备的特殊待遇。不喜欢练功的人，还可以选择各种工作，在各处寻找食材、药材、金属、布料甚至宝石，然后将其精练成不同的美食、衣衫、兵器、装备、暗器或仙丹妙药，用它们换取"十万雪花银"。游戏的其它特点还有：各地域间的传送范围，将由玩家自身的轻功能力而定；将近 30 个巨大的 3D 场景，构成了长达数十公里的游戏地图；比原作更多的任务、物品和闻所未闻见所未见的敌人，甚至还有一些错过了就不会再发生的突发任务；装备栏完全采用纸娃娃系统，只要看到对方穿着，就可知其门派和装备。



6 疯狂坦克 2

名称：Fortress 2
类型：网络策略
制作：Game Venture
发行：第三波戏谷
版本：中文
上市：未定
官方主页：http://www.fortress2.com.tw/
期待指数 B



这是一款趣味休闲的网络游戏，玩法类似《百战天虫》，不过是将游戏对象换成了真实的人类，但趣味性却随之提高了一个档次。俗话说："人与人斗，其乐无穷。"正好可以用来形容《疯狂坦克》的乐趣所在——轻松幽默中又不失战略战术头脑，虽然得分机制非常原始，但却令人欲罢不能。此次，改进了前代不足的《疯狂坦克 2》已经被第三波戏谷签订代理。游戏在原有基础上改变了全部界面外观，并在坦克外型、作战地图、道具使用以及弹道修正上都有所增强。玩家进入游戏后，需要选择或建立对战室，从 12 种性能、威力和防御度各不相同的坦克中选择自己最称心的一部，同时选择不同难度的地图关卡，随后展开最多 4 对 4 人的坦克大战。参加对战的人数越多，胜利的一方获得经验也越多，而且，单个玩家击落敌人的数量越大，其获得的额外经验和金钱也就越高。为了增加战斗的难度，每个战场都会有天气、风力的变化，大雾、龙卷风、火焰柱等等，都将对坦克的弹道和射程产生影响，给玩家的命中目标制造麻烦。有时一不小心，很可能伤及自己的同胞，看到敌人这样自残时，你也许会哈哈大笑，而当你自己这么做时，得到的就该是兄弟们的诅咒了。



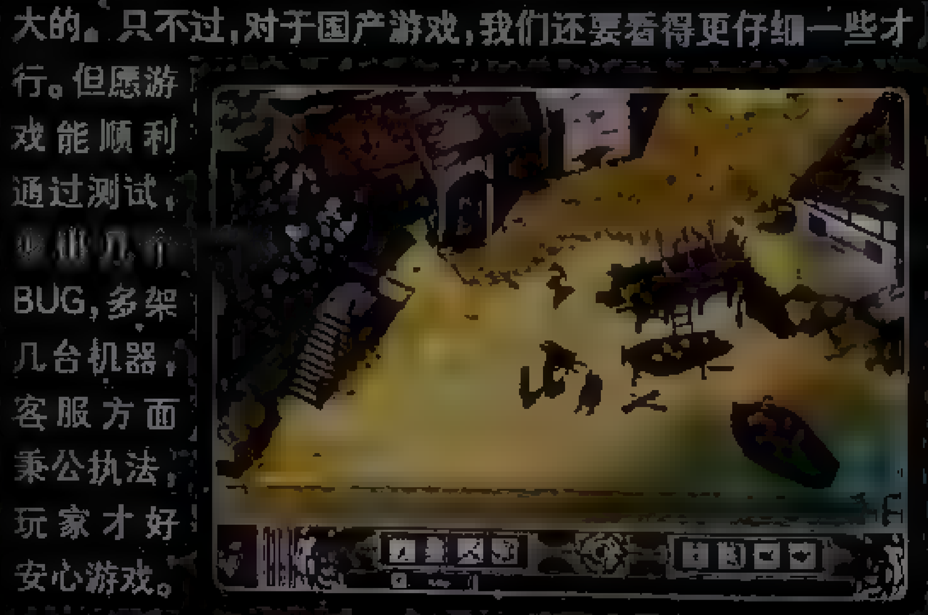
7 不灭传说



名称：Lingenng Tale
类型：网络角色扮演(RPG)
制作：卓越数码
发行：卓越数码
版本：中文
上市：2002年1月
官方主页：http://www.ettimate.com/games/schinese/lingeringtale.html
期待指数 B



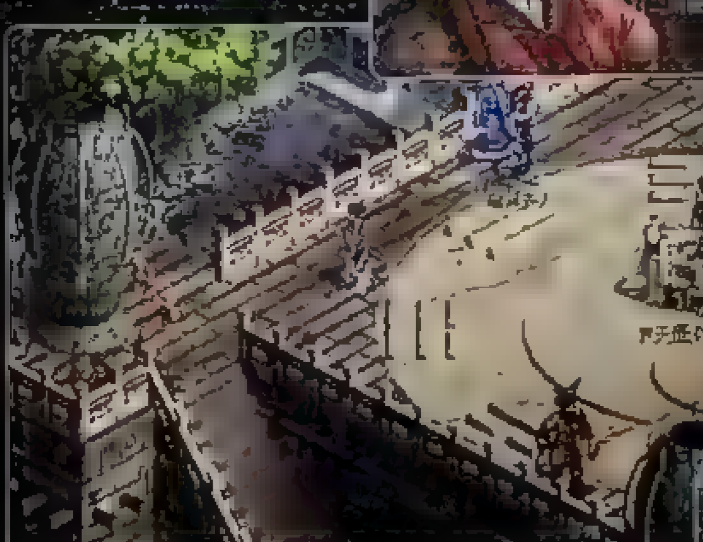
无论游戏的机制如何，单从那设定宏大的剧情和雄伟的场景建筑来看，这个游戏的品相也算不错了。在我们的邻邦韩国，这种以 UO 的框架为设计基础的网络游戏有一大堆，其中几个还算不错的游戏，在港台地区也颇为流行。而在国内，目前正在运行的只有《龙族》一个。所以，这类游戏的市场潜力也是很大的。只不过，对于国产游戏，我们还要看得更仔细一些才行。但愿游戏能顺利通过测试，少出几个 BUG，多架几台机器，客服方面秉公执法，玩家才好安心游戏。



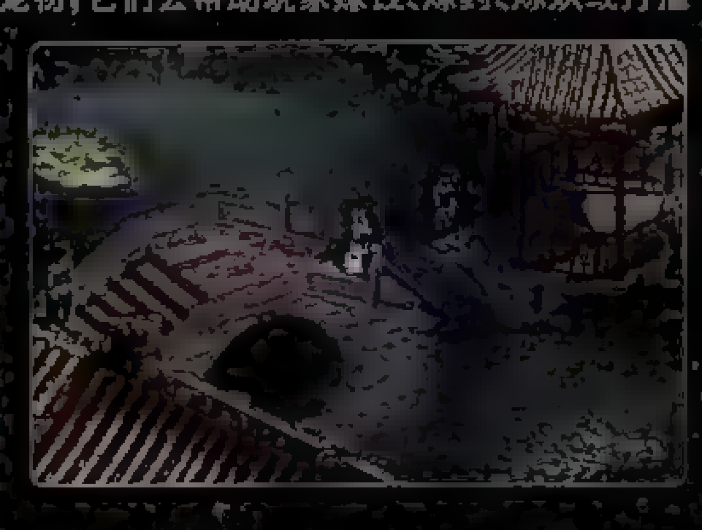
8 大话西游 online



类型：网络角色扮演(RPG)
制作：广州网易
发行：广州网易
版本：中文
上市：2002年12月底
官方主页：http://xy.163.com/
期待指数 B+



游戏测试期间，注册用户就超过了 5 万，当然也脱不开武侠游戏持续升温的关系，更何况还有星爷在一旁助阵，不火也难。不过，游戏测试初期就遇到了很多 BUG，虽然都是些小毛病，但是频繁出现状况也使玩家的热情下降了不少。不过排除外界因素和一些不被注意的小细节，单看游戏整体质量，还是不错的。



游戏场景参照了中国明清时期的建筑风格设计而成，古色古香的 3D 街景，使人行走其中心情格外的好。超大规模的城市格局，需要用很长时间熟悉才会不迷路。游戏人物造型和宠物形象，完全依照中国民间神话传说绘制，3 大种族男男女女将近 20 种造型，足够玩家找到适合自己的角色了。游戏中，每个玩家可以领养 1 只生肖宠物，它们会帮助玩家赚钱、炼药、炼妖或打擂台，但不参加战斗。与那些只注重武功门派的同类游戏不同的是，《大话西游》也很重视经营之道，玩家除了靠完成任务、打猎、压镖赚钱之外，还可以盘铺开店，全面控制游戏中的商品价格。游戏的另一个优点就是任务内容非常丰富，玩家出生后便可领到寻人的"出生地任务"，拜师入会以后又有"师门任务"、"帮派任务"等着你，各种族的玩家将会领到不同的"种族任务"，各地的官府和皇城中还将提供追逃、收税、救援等"官府任务"……真是说也说不完。鉴于游戏的种种优点，玩家对它的期待度更是持续增长。当然，作为首次代理大型网络游戏的公司，网易在客户服务上也要多为玩家着想，尽量优化游戏环境，提高系统速度，消除 LAG 现象……最重要就是要从玩家的角度想问题，不要摆个臭架子说些什么"测试服务器按规定收费，但却不能保证数据安全，而且也不保证提供完善的 GM 服务。"之类的话，伤了玩家们的心，可是得不到半点好处的呦！



9 爱情街 11 号

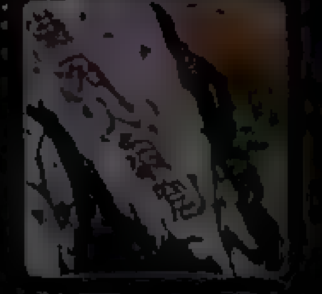
名称：Love Street NO.11
类型：网络社区模拟
制作：游戏狗狗
代理：长通宽带
版本：中文
上市：未定
期待指数 C+

这款由台湾游戏狗狗制作的模拟社区生活的网络游戏，一经公布消息便被很多女性玩家所期待。其轻松的游戏节奏，休闲的游戏理念，和那极其类似经营模拟迷们最爱的《模拟人生》的游戏方式，都是玩家们感兴趣的内容。不过遗憾的是，曾经信誓旦旦说 11 月底一定开机测试的长通宽带网络公司，却不守诺言将测试日期一拖再拖，直至本文截稿时止，笔者都未能如愿见到该游戏的真面目。也可怜了那些痴痴等待的玩家们，不知还会等待多久。

10 幻灵游侠

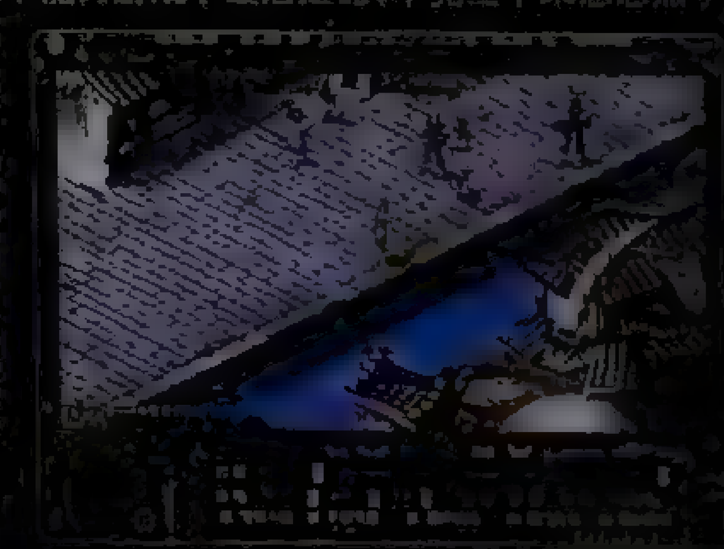


类型：网络角色扮演(RPG)
制作：天晴数码
发行：中国网龙
版本：中文
上市：2002年1月
官方网站：http://hl.tqdigital.com
期待指数 C



作为国内游戏公司自行开发的网络游戏，《幻灵游侠》的宣传力度着实不小，因此也颇受玩家们期待。但是，因为谁也没见到真正的游戏界面，只有短暂的内部测试期可以草草领略其内容，所以具体怎样，谁也说不准。不知那早先的期待度由何而来，是因为 16 个性别、出身、性格、习惯、身高、武功都各不相同的角色？或是因为那些可以逐渐幻化成人形的宠物？亦或是游戏机制本身，如自创武功、兵器等等？但是，这至少说明一件事，《幻灵游侠》中确实有些很好的想法，令玩家们为之动心。不过，在一切尚未明朗之前，谁也不能为游戏下最后定论，毕竟坐下来想想点子容易，而真正将这些创意凝结成一款还算过得去的游戏，那就要靠制作小组的开发实力了。到底天晴数码有没有能力让梦变真，我们只能拭目以待了。



如履薄冰——挣扎中求发展

正如引文中提到的，2001 年推出的网络游戏一下子走上了两个极端，有的红红火火热热闹闹，有的却冷冷清清无人问津。游戏本身的不足，公司客服的不周，封包修改的猖獗以及玩家口味的改变，都直接影响着网络游戏的顺利发展。网络公司的烧钱意识，也使很多底子原本不错的游戏，因为资金运转不灵，而变得雷声大雨点小，空有漂亮的外型却无扎实的根底，最后只落得个销声匿迹的境地。在此，向那些依然在与封包修改做殊死斗争的网络游戏致敬；向那些成绩平平，却仍在顽强支撑的网络游戏致敬；向那些已经濒死的或已经死去的网络游戏致以最后的敬意……

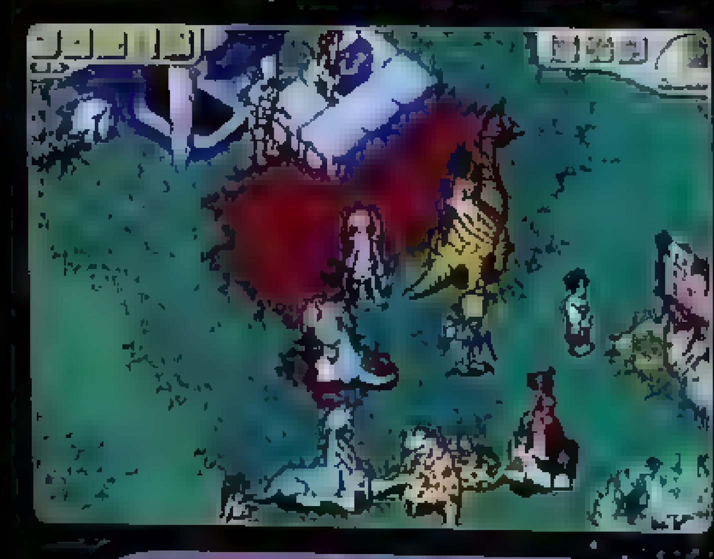
（注：以下资料中的同时在线人数为日平均数）

一、北京华义联合软件开发公司

石器时代 1.8-2.0

制作：日本 JSS
类型：网络 RPG
上市：2001.1.12
注册用户：120 万
同时在线：6 万人
官方主页：http://www.waei.com.cn/

不可否认《石器时代》的巨大魅力所在，尽管资费风波和复制事件一次比一次闹得严重；但是在线游戏的玩家却与日俱增，所以，它也是众网络游戏之中服务器超饱和程度最高的一个。游戏的未来走向相当乐观，无论游戏客服态度多强硬，玩家们热爱《石器》之心，还是非常坚定的。更何况最新发售的石器 2.0 版在很多方面弥补了前代的不足，甚至增加了原先只能靠外挂才可以实现的大瞬移和不遇敌，可谓妥协到家了。而且还有宝物和梦宠相送，对老玩家的待遇实在不薄。



大法师

制作：Vircom
类型：网络 RPG
上市：2001.6.20
注册用户：10 万
同时在线：1 万人
官方主页：http://www.waei.com.cn/zhuan-qu/t4c/index.asp

未来前景很不乐观。因游戏设计上的不足，加之服务器的运行速度缓慢，LAG 现象频繁，导致很多玩家浅尝辄止，而更多的玩家只在外面驻足观看。无论公司投入多大的宣传成本，得到的结果就只有勉强过万的在线人数，以及少得可怜的服务器。横向上比较，这款游戏甚至还不如《千年》的受众面广，真是惨得可怜。

二、北京天下华彩软件有限公司

万王之王

制作：台湾雷爵资讯
类型：网络 RPG
上市：2000.7.15
注册用户：50 万
同时在线：2 万人
官方主页：http://www.kok.com.cn/

未来走向平稳，拥有相当多的固定游戏群体，并且以不断推出更新资料片的形式，吸引了许多新玩家的参与。另外，因系统运行速度过于迟缓的缺陷，反而使游戏“因祸得福”，许多破坏性加速或外挂都对游戏无效，所以，系统稳定性及游戏社会的平衡度得到了保障，可以算是比较“干净”的网络游戏了。只是利用缺陷杜绝外挂，总不是个好办法，缺陷不除游戏性也是难以提升的，玩家一旦厌烦起来，游戏就势必要走下坡路了。

三国世纪 Online

制作：吉米科技
类型：网络策略
上市：2001.7.16
注册用户：2 万
同时在线人数：300 人
官方主页：已关闭

因游戏方式及内容设定上的缺陷，使游戏上手难度较大，而耐玩度又不高，因此未能得到更多玩家的支持，仅有少数喜爱三国兵法的玩家，仍在游戏。而华彩则声称，只要还有 1 人在线就不会关闭服务器，不过，这款游戏的死亡也只是时间问题了。

○动态
万王之王：光神苏醒
制作：台湾雷爵资讯
类型：网络 RPG
上市：2002.2

虽然打着万王资料片的旗号，但却是个与前作区别很大的全新游戏。其中，新增了全新的人物形象，骑士系二转职业中新增加了“龙骑士”职业，以任务的方式派给玩家一只小龙，这将意味着玩家以后可以饲养自己的宠物了！初期，幼龙的成长速度缓慢，玩家只能将它当作坐骑来骑，但是随着龙的成长，它将拥有多种能力，如飞行、俯冲攻击、喷火、放电、冰雪攻击等等。玩家可以使用不同的放射器诱导成长后的龙发出精神力，转换成各种魔法。此外，国家战争体系也将进行大幅调整，玩家不能再用大米来充当国民，所有无国民的成邦将在一段时间内解体，而被别国入侵多次的国家将因国力衰竭而彻底覆灭。

三、智冠电子（北京）有限公司

网络三国

制作：中华游戏网
类型：网络 RPG
上市：2000.9.15
注册用户：不详
同时在线：2 万人
官方主页：http://www.online-game.com.cn/

一度火爆的网络游戏，目前已开通的国内服务器高达 30 多个，游戏人数比较固定，但有相当一部分已经被其同门师弟《金庸群侠传 Online》抢走。据悉，游戏计划在 2002 年推出最新资料片，以期能提升一些人气，恢复从前那种满坑满谷都是人的热闹场面。



金庸群侠传 Online

制作：中华游戏网
类型：网络 RPG
上市：2001.7.20
注册用户：100 万
同时在线：6 万人
官方主页：http://www.online-game.com.cn/

目前比较受欢迎的网络游戏，迎合了国内玩家“以武服人”、“以武治国”的心理，继续弘扬中国的武侠文化。因为受众面较广，所以也是目前仅次于《石器时代》的热门网络游戏。再加上智冠的卖力宣传，和持续不断的有奖活动，以及层出不穷的最新资料片，相信支持人数还会增加。



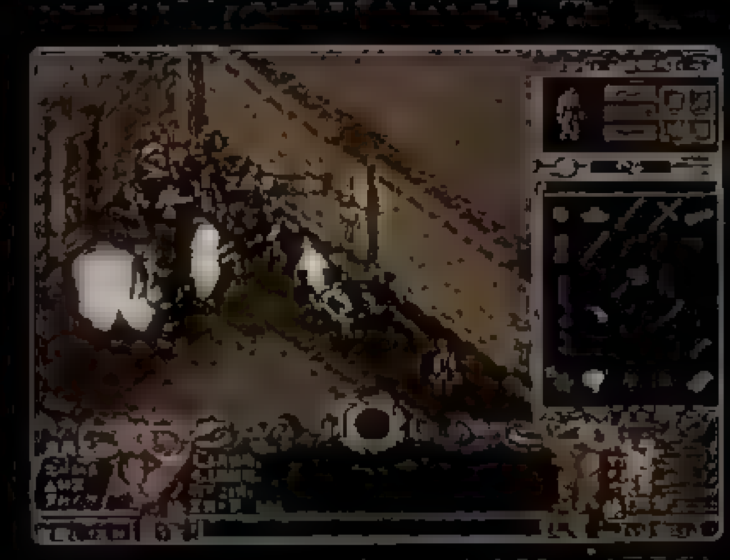
○动态
金庸 Online 决战光明顶
制作：中华游戏网
类型：网络 RPG
上市：2002.1

本片游戏重心将以《倚天屠龙记》的背景架构为主轴，开放光明顶上两个鲜为人知的迷宫：地底迷宫与五行旗迷宫，但是光明顶上的明教总坛将不会接收玩家拜师。大家引颈期盼的神功绝技如：九阳神功以及乾坤大挪移，都会以不同的面貌出现。游戏除新增的四个主要场景——光明顶、蝴蝶谷、昆仑山、绿柳山庄之外，还增加了许多冒险区域，如天鹰教、医仙胡青牛与毒仙王难姑的隐蔽之所、昆仑仙境等等。

四、亚联游戏网

千年

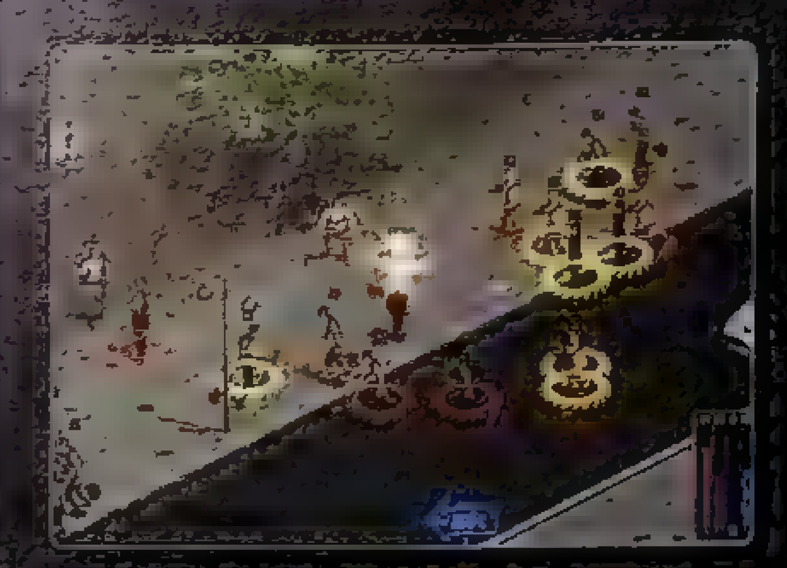
制作：韩国 ACTOZ SOFT
类型：网络 RPG
上市：2001.4.1
注册用户：50 万
同时在线：2 万人
官方主页：http://www.1000y.com.cn/



游戏走向出奇地平稳。说实话，这款看上去没什么特别的游戏，能拥有如此稳定的玩家群体，着实令笔者惊异。且不说那简单的游戏画面，大得经常让人迷路的地图场景，单是那不甚友善的操作界面就够令人望而怯步的了。更何况，游戏中的任务和技能分支少得可怜，除了成天打打杀杀以暴治暴外，几乎无事可做。虽然近期推出的《千年 2：侠众道》增加了一些任务内容，但帮派撕杀依然是玩家的最爱。难道我们的玩家，真的那么喜欢暴力吗?！毕竟，暴力的宣泄只是一时的，看到越来越多的人离开这个游戏，我们的心里多少也都有数了。但愿，游戏能不断推出一些新内容，吸引玩家的视线，而不要太快地走起下坡路来。

红月（Red Moon）

制作：韩国 JC Entertainment
类型：网络 RPG
上市：2001.7.18



注册用户：50 万
同时在线：2 万人
官方主页：http://www.jedmooncn.com/

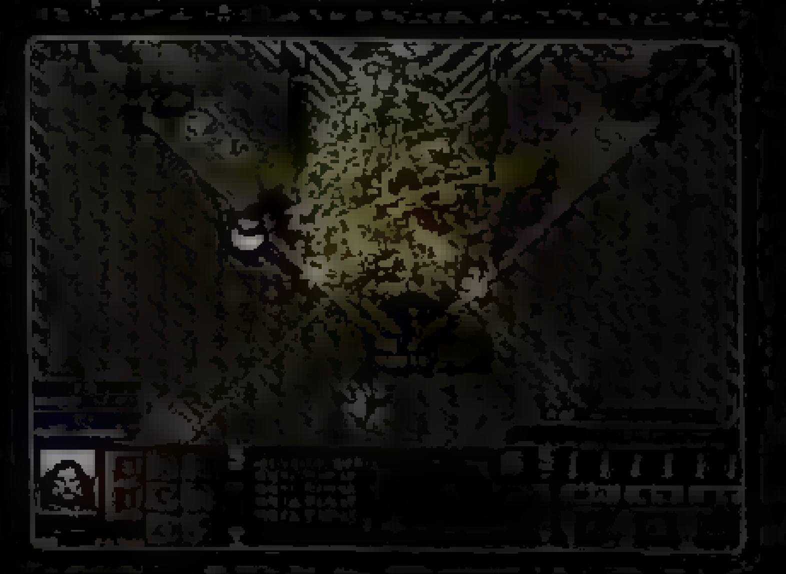
游戏的制作水平还不错，底子过硬了，但代理公司却不过硬，圣教士退出中国的消息令很多人为这款游戏的前途担心。好在，危险关头有亚联游戏网出手相助，才使众多玩家不至于无“家”可归。虽然，《红月》的游戏机制依然很薄弱，任务线模糊，工作技能贫乏，除了疯狂练功升级外，别无乐趣，但是比起《千年》来，其画面美感、操作界面以及游戏速度，可是要强上百倍了。所以，游戏未来的走向应该是会越来越稳定的，毕竟它已经投靠了一个有良好的客户服务信誉的东家。

五、第三波戏谷（北京）有限公司

龙族（Dragonraja）

制作：韩国 ESOFT
类型：网络 RPG
上市：2001.7.15
注册用户：60 万
同时在线：3 万人
官方主页：http://www.dragonraja.com.cn/

曾经在游戏展开测试一日内，就突破了注册用户 10 万大关，火爆场面令戏谷客服措手不及，可见此游戏的魅力之大。遗憾的是，游戏开站不过短短两个月，恐怖的封包修改热潮便席卷而来，而且手段一次比一次恶劣，严重破坏了服务器的稳定，使得一个原本优秀的游戏，变得暗无天日、四壁焦灼。很多玩家因为难以忍受游戏的不公，而愤然离去，同时另一批玩家也因违规被停权，不得不离开。一段时间内，游戏世界变得异常的冷清，直到龙族 0.68+《伊斯》和 0.69 版《决战天下》相继推出，才稍稍得到缓解。但是，谁又能预料下一次的疯狂修改会在什么时候到来呢？这款剧情完整、战斗规模宏大、角色个性鲜明的优秀的网络游戏，何时才能从恐慌情绪中解脱出来呢？残念……

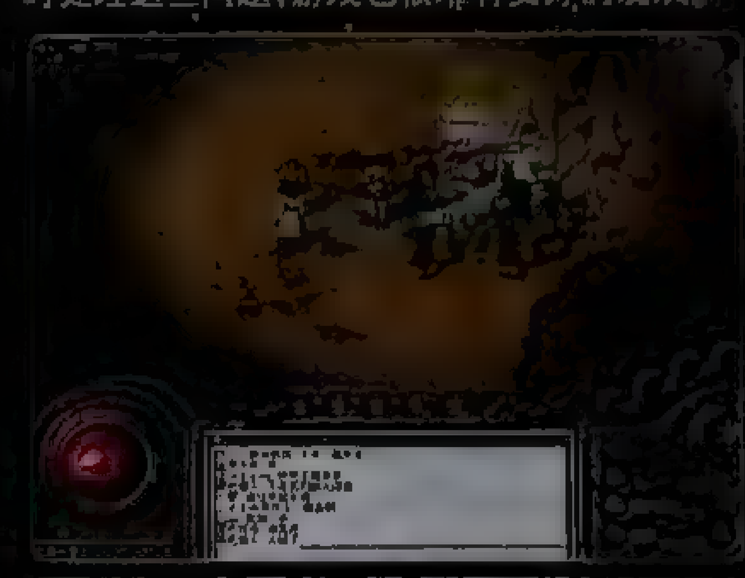


六、上海盛大网络发展有限公司

传奇

制作：韩国 ACTOZ
类型：网络 RPG
上市：2001.11.18
注册用户：150 万
同时在线：6 万人
官方主页：http://www.legendofmir.com.cn/index.php

标准商业化运做的网络游戏，宣传力度虽不惊人但却很到位，游戏测试到现在短短一个半月，官方竟已宣称“上线人数突破 6 万，注册用户近 150 万！”而就笔者观察，原先从《龙族》离开的大部分玩家，都来到了《传奇》中求发展，所以测试期间两个服务器上倒是非常热闹。只不过，游戏的机制依然是单调的练功升级，几乎没有任何任务内容，而且测试期间也有很多 BUG 和问题，遭到玩家的痛斥。如果不及时处理这些问题，游戏也很难有更好的发展。



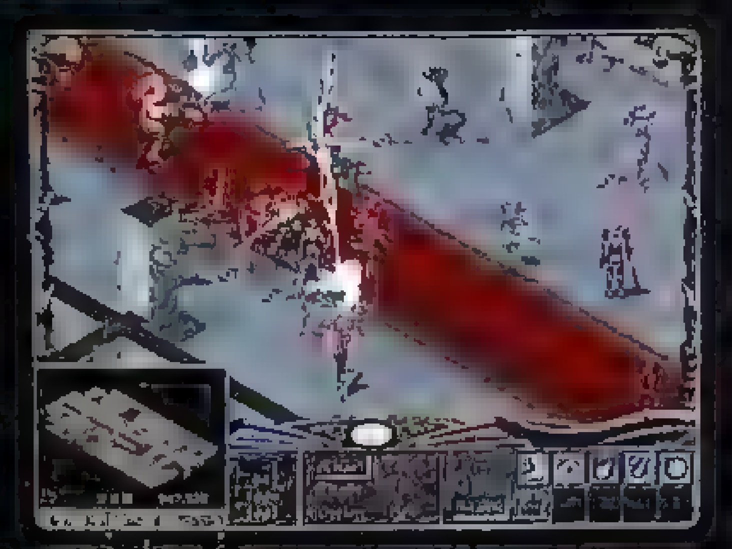
七、北京捷三峰信息咨询有限责任公司

笑傲江湖

制作：捷三峰
类型：图形 MUD
上市：1999.4（客户端免费）
注册用户：180 万
同时在线：1 万
官方主页：http://www.xajh.com/

因为游戏免费的时间足够长，所以刚开通时还是非常红火的。但是，毕竟是两年前的游戏了，制作手法和游戏方式早已过时，在目前这种激烈的竞争环境下，能否保持稳定发展，很难预料。

○动态
倚天（Metin）
类型：MMO-RPG
制作：YMIR
上市：2002.1.1
注册用户（测试版）：15 万
同时在线：不详



官方主页：http://www.metin.com.cn/

目前尚在测试阶段，前景无法预料。

八、TOM.com·北京星潮在线文化发展有限公司

侠客行

制作：盘古软件
类型：图形 MUD
上市：2001.6.20
注册用户：2 万
同时在线：不详
官方主页：http://xkx.cn.tom.com/

游戏制作水准平平，再加上宣传策略上的问题，使得很多玩家都因不了解游戏内容而不敢尝试。《侠客行》的游戏机制比较繁琐，人物属性高达 8 项，针对人物职业可以学习的技能非常有限，因而较好的实现了社会分工，玩家必须互相配合，才能取长补短向前发展。游戏中的任务比较全面，但因地图过于庞大，又没有直观的小地图设计，导致很多跨区域的任务很难完成。另外，游戏的帮助菜单内容过于简单，各种职业及工作技能都无讲解内容，对新手的帮助意义不大，所以也导致了很多人失去了游戏的兴趣。目前，游戏已开通了北京、杭州、上海及教育网服务器，并且多次采取免费试玩或降价策



略吸引玩家。但笔者却认为，作为一款网络游戏，提高游戏性才是最重要的吸引玩家的手段，希望公司能尽量改进游戏的不足，使玩家可以玩得更轻松些。

九、北京宇智科通网络技术有限公司

黑暗之光(Dark Saver)

制作：韩国 WIZGATE
类型：网络 RPG
上市：2000.10
注册用户：不详
同时在线：不详
官方网站：已关闭

说老实话，虽然游戏的图象和游戏机制并非笔者喜欢的类型，但是其设计理念还是有闪光点的，Q 版的人物形象以及融入了回合策略的战斗方式，令人不禁回忆起了古老的 SLG 名作《天使帝国》。只可惜游戏从开始宣传就没能切中玩家的兴趣所在，空有一番雄心壮志却无法实现，最终消失在众多网络游戏的光影里，实在是可惜。游戏现已死亡，请大家默哀……

十、三星电子 & 香港泰德集团公司

碰碰i世代

制作：韩国三星
类型：网络社区模拟
上市：2001.6.11
注册用户：10 万
同时在线：1000 人
官方网站：http://www.pengpengi.com/

游戏机制属于纯粹的社区休闲类，其中提供了很多动作小游戏，如青蛙过河、接鸡蛋等等；画面设计非常卡通，颜色鲜艳，而且人物形象颇为可爱，所以很受女性玩家青睐。但是游戏运行速度相当缓慢，升级和赚钱的方式又过于单调，令很多时间和金钱都不充裕的玩家难以接受。不知面对玩家们的纷纷离去，游戏公司会作何感想？

十一、乐乐科技（原蜂巢工作室）

第四世界

制作：蜂巢工作室
类型：网络社区模拟
上市：2001.3.5
注册用户：4 万
同时在线：500 人
官方网站：http://www.lele.com.cn/4th/

与《碰碰 i 世代》属于同类产品，但画面却没有《碰碰 i》精细，只是因为发行时间较早，所以给了玩家一个先入为主的印象。不过，玩家们的网时和精力毕竟不能全部消耗在这些平淡无奇的模拟生活上面，他们渴望的是更多刺激和惊喜，游戏中少数几个任务无法满足玩家们的需求。因此，游戏走到今天，也只是在勉强维持罢了。

○动态

霸业（War of Empires）
类型：网络策略
制作：乐乐科技
上市：2002.1 月
官方网站：http://www.lele.com.cn/baye/

一款以中国三国时期为历史背景的多人在线策略战争游戏，力图展现三国时期复杂庞大的战争场面。玩家进入游戏的首要工作是加入国家建设，并投靠或建立自己的组织，从事各种政治活动，担任不同官阶的组织职务，以此来扩充实力，建设属于自己的城池。待城池建成后，玩家便可发动对别国或别国组织的战争。游戏比较重视团体配合，每个玩家最多只能控制 11 个兵种共计 130 个作战单元，而一场大规模战争的军队人数将有可能超过百万。游戏提供了 4 种兵法系列 48 种计谋，供玩家抵抗外来侵略或吞并其他国家之用。为了便于交流，游戏提供了不同场景、不同频道的聊天功能，交谈方式与 OICQ 相同，并可进行国家广播。

十二、第九城市（http://www.the9.com/）

欢乐 joycity

制作：JC Entertainment
类型：网络社区模拟
上市：2001.10
注册用户：不详
同时在线：1 万人
官方主页：http://joycity.the9.com/joycity/main.htm



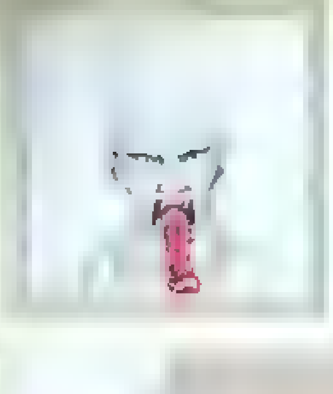
极富生活情趣的模拟社区游戏，制作水准较好。目前在线玩家多为九城社区的付费用户，若能扩展空间，争取更多的玩家支持，游戏的未来会更加平稳。

圣战 WarBible

制作：JC Entertainment
类型：网络 RPG
上市：2001.8.14
注册用户：不详
同时在线：1 万人
官方主页：http://warbible.the9.com/warbible/main.htm

制作极其粗糙的卡通版网络游戏，以战斗升级为主，无游戏任务，无技能类别。目前在线的玩家，多为九城社区的付费用户。未来走向并不乐观。

网络游戏发展到今天，总算有了一些规模。与从前单纯的文字 MUD 相比，网络游戏的娱乐方式有了天翻地覆的改变，图形与色彩的极大丰富，使游戏的世界更加接近现实。玩家也很难把握游戏与现实的区别，于是发出了“网络游戏应该怎么玩？”的问句。下期，我们将就这个问题进行讨论，敬请期待本专题第二章——游戏与“被游戏”的艰难选择。





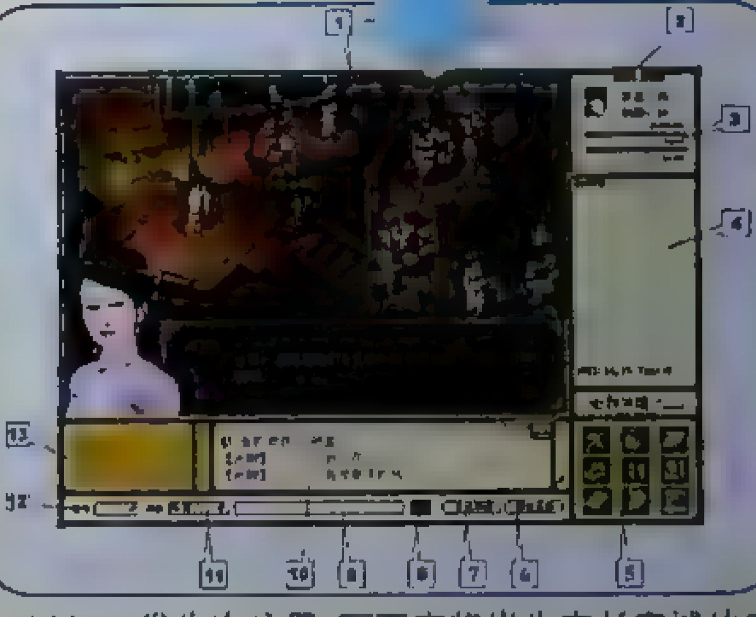






提示一：界面说明

1）游戏画面操作区 行走、战斗、察看 使用、宠物等指令操作有效。
2）人物状态／小地图切换钮
3）人物状态／小地图显示区 点击人物头像，可看到人物详细属性资料，加载法术及升级也在此窗口内。
4）系统信息区 显示系统公告、查看其他 NPC 或玩家资料 广告 LOGO 等信息。
5）指令区（从左至右从上至下）战斗状态、查看道具、交易窗口、宠物窗口、组队窗口、查看任务、收发邮件、系统
6）聊天频道接收选择
7）聊天内容发送频道选择
8）聊天内容发送钮
9）聊天内容输入框
10）聊天室内容显示窗口
11）聊天动作作用对象框
12）聊天动作选择
13）好友列表 点击好友名字，能直接替换聊天动作作用对象。



拿到《大话西游 online》的客户端已经有一段时间，看着这曾经带给我们数不尽的欢笑和感动的经典电影的游戏版，又怎么能不让我们为之心动呢？现在，就让我们怀着曾经的那种异样心情，展开我们在《大话西游 online》中的冒险旅程吧。

在进入游戏之前，你必须拥有网易通行证。启动客户端，输入通行证帐号和密码，便可进入角色创建界面。首先选择种族。游戏目前允许选择的种族有仙、人、妖 3 类，其中“仙”比较偏重法术攻击，“妖”偏重物理攻击，“人”则是处于仙和妖之间，比较均衡。3 大种族共有 18 个角色，男女各占一半。在游戏中，玩家必须为角色确定可以使用的武器类型，一旦选定，玩家在游戏中就只能使用此类型的武器，所以务必要谨慎选择。

其次分配属性。这是创建人物的重要环节，一定要考虑清楚再做决定。新建的



人物拥有 5 点分配点数，分配后将决定人物的发展方向，体质影响生命，力量影响攻击力，耐力影响防御力，速度影响物理攻击命中率、躲闪能力以及出招的先后，魔法则影响玩家的法力。

其三选择出生地。四块大陆中可以作为玩家出生地的有 3 个，分别是东胜神州、西牛贺州、南瞻部洲。北俱芦洲由于自然环境恶劣，人烟稀少，不利于新手发展，所以没有新手出生地。东胜神州是猴子的老家，玩家的出生地在傲来国，它的旁边就是龙宫，想学“猴哥”那样在龙宫里去借点东东出来的，可以选这里。南瞻部洲有游戏中最繁华的长安城，很多事件都将发生在这里，而玩家将出生在长安城的寺庙中（放心啦，暂时不会让你作和尚的）。西牛贺洲是神仙的居所，玩家将出生在长寿村，这里除了环境优美，没什么特殊的地方。

游戏的操作非常简单，除了少数几个辅助键外，基本上是一鼠走天下。就连与 NPC 交谈都可以直接将鼠标移到其身上，点鼠标左键即可。

每个玩家降生后的首要任务，就是领养宠物，一般发放宠物的 NPC 都会待在玩家出生点的附近（空空、小紫、小兰）。宠物在游戏中的作用很多，比如初期为玩家打工挣钱、合成药品，学会技能后还可以炼妖、成为召唤兽等等。每个玩家只能选择一只宠物跟随自己，当然，如果不喜欢也可以随时拿去调换，不过还需要交纳手续费。喂养宠物是非常重要的工作，当宠物疲劳时，就需要买些口粮来喂它。

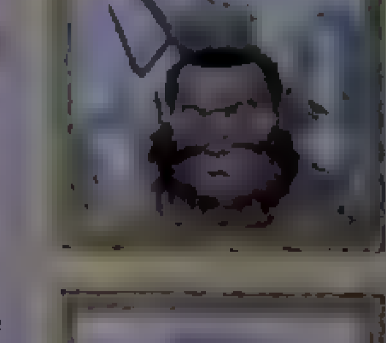
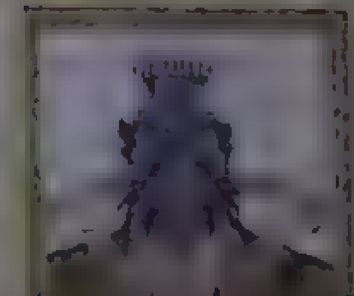
提示二：宠物养成之道

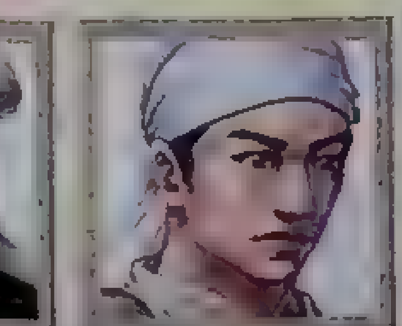
玩家对宠物每使用一次，宠物就会得到一些经验，但是若在一断时间里没有使用，则会开始扣除成长数值，因此让宠物成长的办法就是经常不断的使用。宠物有等级和经验，没有死亡且不参加战斗。

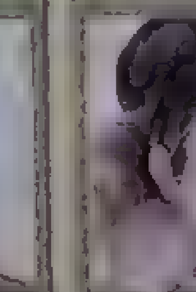
宠物技能：
合成　可以将玩家战斗后获得的初级消耗品，合成为高级物品。合成方式为派遣宠物到天宫去炼丹，炼丹的成功几率和炼丹的效果高低根据宠物的属性来判断。
打工　玩家筹措金钱的方式之一，但会增加宠物疲劳度。
炼妖　把在战斗中抓获的小妖怪交给宠物，然后让它去炼妖炉修炼，如果给对了炼妖的配方，就可以得到独特的召唤兽，让战斗变得更容易。
比赛　在固定的比赛场所定期举行，每天一小赛每周一大赛，另外有节日赛、友谊赛、排名赛等等。比赛获得的好处有钱道具、物品（会根据等级得到不同价值的宝物）。

宠物属性表：
等级　影响宠物各项能力，等级越高工作能力越强。
灵性　宠物锻造物品的能力。最高 100
天性　宠物炼妖的能力。最高 100
财运　宠物打工赚钱的能力。最高 100
耐力　进行各项工作的次数。最高 100
经验　升级所必需的数值，增加方式为进行各项工作。
熟练　不断重复某一工作累计的数值，熟练度越高工作能力越强，宠物发展类型也将随之改变。
类型　宠物可以发展的类型有 炼药型、炼妖型、赚钱型、耐力型、全能型、幸运型。
炼药型　成功几率比其他类型高，并且容易得到好药品。
炼妖型　召唤兽炼制成功几率高，容易得到高等级的召唤兽。
赚钱型　赚钱能力比其他类型强，相同情况下获得金钱多。
耐力型　每天行动的次数高，可以进行多项多次工作。
均衡型　全部能力平均。没有特别出众的地方。
幸运型　做任何事情的成功几率都低但是成功会幸运的得到好东西。

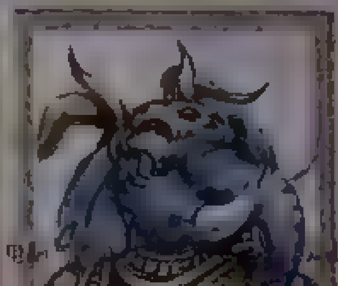


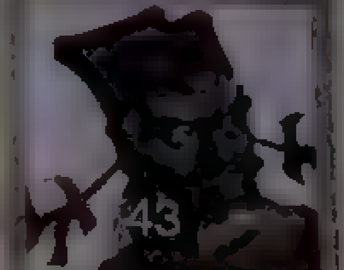








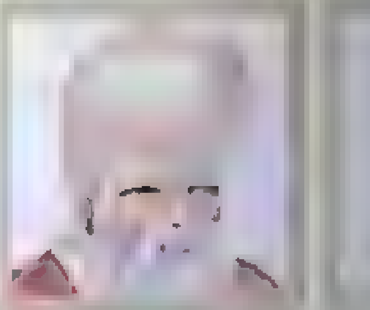


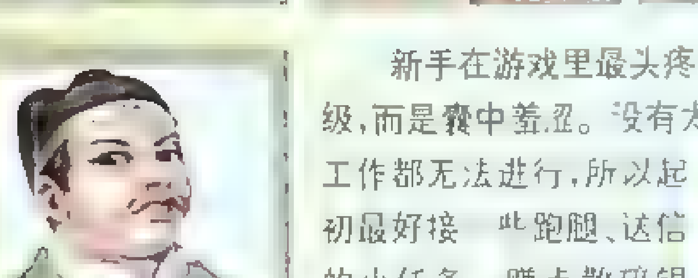





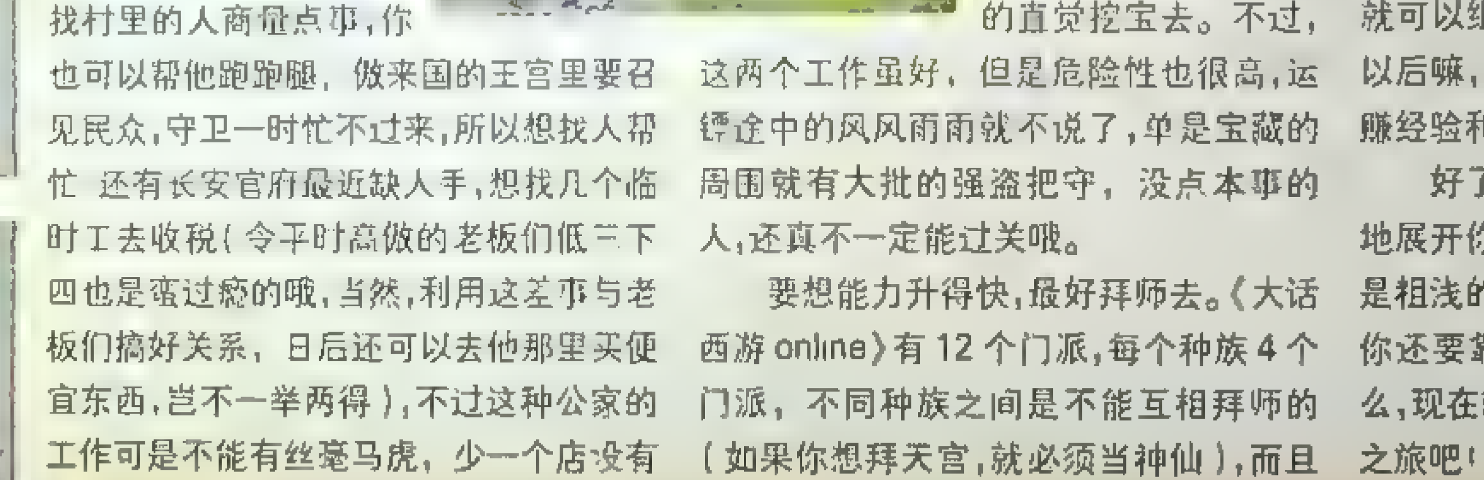






新手在游戏里最头疼的不是过低的等级，而是囊中羞涩。没有太大的本事，很多工作都无法进行，所以起初最好接一些跑腿、送信的小任务，赚点散碎银子。例如长安程咬金的夫人许愿要救济一个穷人，所以希望有人帮她传话，长寿村的南极仙翁想找村里的人商量点事，你也可以帮他跑跑腿，傲来国的王宫里要召见民众，守卫一时忙不过来，所以想找人帮忙，还有长安官府最近缺人手，想找几个临时工去收税（令平时高傲的老板们低三下四也是蛮过瘾的哦，当然，利用这差事与老板们搞好关系，日后还可以去他那里买便宜东西，岂不一举两得），不过这种公家的工作可是不能有丝毫马虎，少一个店没有收，不但不能领到工钱，还会挨一顿臭骂呢。现在是不是觉得钱来的很容易呢？



当然，若是觉得挣这些小钱不过瘾，这里还可以教你两招，一是去镖局交些押金领几宗运镖的大生意，二是到客栈里找伙计要张藏宝图，然后靠你敏锐的直觉挖宝去。不过，这两个工作虽好，但是危险性也很高，运镖途中的风风雨雨就不说了，单是宝藏的周围就有大批的强盗把守，没点本事的人，还真不一定能过关哦。

要想能力升得快，最好拜师去。《大话西游 online》有 12 个门派，每个种族 4 个门派，不同种族之间是不能互相拜师的（如果你想拜天宫，就必须当神仙），而且不同门派收徒弟的性别要求也不一样，像女儿村就只要女孩子，化生寺则只要男孩子。特别提醒的是，《大话西游 online》里是不允许背叛师门的，也就是说，你拜了一个师父，就要一辈子跟着他，永远不能再回头。所以拜师前还是先考虑清楚为好。游戏中最注重的就是整体作战，任何门派都有自己的克星，好好学吧，到以后找几个结拜兄弟或姐妹，或找个好伴侣，就可以组成超强队伍，打遍天下！而拜师以后嘛，就可以开始从师父那里接任务来赚经验和钱了。

好了，到这里基本上就可以放心大胆地展开你的冒险了。不过，这里介绍的只是粗浅的内容，要想在游戏中有所建树，你还要靠自己的实力不断摸索才行。那么，现在就请开始你的《大话西游 online》之旅吧！



提示三：任务大揭密

出生地任务

玩家级别在 0 到 10 之间，在自己的出生地找到特定 NPC——长寿村的南极仙翁、傲来国的皇宫守卫、长安城的程夫人，领取找人的任务（不允许组队领取）。完成任务的办法就是在出生地多转几圈，熟悉所有 NPC 的名字，然后就可以轻松找到指定 NPC，与他交谈之后就可以回去领赏了。若玩家连续完成任务，则累计次数越多所得的奖励也越多，中途掉线或退出，则任务次数将重新累计。

师门任务

级别在 10 以下的玩家，可以在师父处领取送信的任务，只要将信"给予"指定 NPC，即可回去复命。任务限制时间 20 分钟，超过时间仍未完成者，可以换领新任务（不允许组队领取）。

级别在 10 到 30 的玩家，可以在师父处领取寻找物品的任务（不允许组队领取）。玩家找到该物品后，回师门"给予"师父即可。20 分钟后可以换领新任务。

级别高于 30 的玩家，可以领取巡逻的任务（可以组队领取）。领取任务后玩家在门派内活动就会遭遇暗雷，消灭暗雷即可。若不想做这个任务，还可以再去找师父取消。如果玩家掉线，任务也会自动取消，如果在组队情况下，队员掉线将被开除出队，他的任务也将被取消。如果队长掉线，则队伍会解散，整个队伍的任务都会取消。

当玩家的门派被人挑衅时，作为门派一员就要承担保卫门派的责任。在系统发出公告后，赶到门派内，杀死在挑衅的 NPC，即可完成此项任务（可以组队）。挑衅 NPC 只维持 30 分钟，之后会自动消失。



帮派任务

0 至 30 级的玩家，可到帮派总管处领取寻找物品的任务（不允许组队领取）。需要玩家寻找的物品一般都可以在店铺里购买到，回去"给予"总管即可。20 分钟后可以换领新任务。

玩家级别高于 30 以后，帮派总管将派给玩家巡逻的任务（可以组队）。领取任务后玩家在帮派内活动就会遭遇暗雷，消灭暗雷即可（取消任务方法与门派任务相同）。

如果帮派遇到挑衅，作为其中一员的玩家就要承担保卫帮派的责任，在系统发出公告后赶到帮派内，杀死挑衅的 NPC 即可（禁止组队）。挑衅 NPC 只能维持 30 分钟，之后会自动消失。

夫妻任务

必须是已婚夫妻玩家，才可组队到月老处领取牵红线的任务。牵红线的对象是系统随机挑选的一对未婚男女玩家。执行任务时，只要夫妻中的队长把红线的两头分别粘在需要牵红线的男女玩家头上就可以了。任务时间 20 分钟，过时可以换领新任务。

挖宝任务

30 级以上的玩家，可以在饭店小二处领取一张标有大概坐标的藏宝图（可组队领取）。找藏宝图的坐标，用镐挖出宝藏并且战胜守卫的强盗即可。当使用藏宝图找宝物时，一旦显示"宝物就在周围"这句话后，便可使用"镐"在附近挖掘，出现提示后表示挖的位置正确，当真正挖到宝物之后会遇上几个强盗，将强盗杀死就可以拿到宝物了。

采购任务

级别在 1 到 50 之间的玩家，可以在皇城前的禁卫处领取采购任务（不允许组队领取）。采购到指定物品后，回皇城"给予"禁卫即可。任务时间 20 分钟，之后可换领新任务。

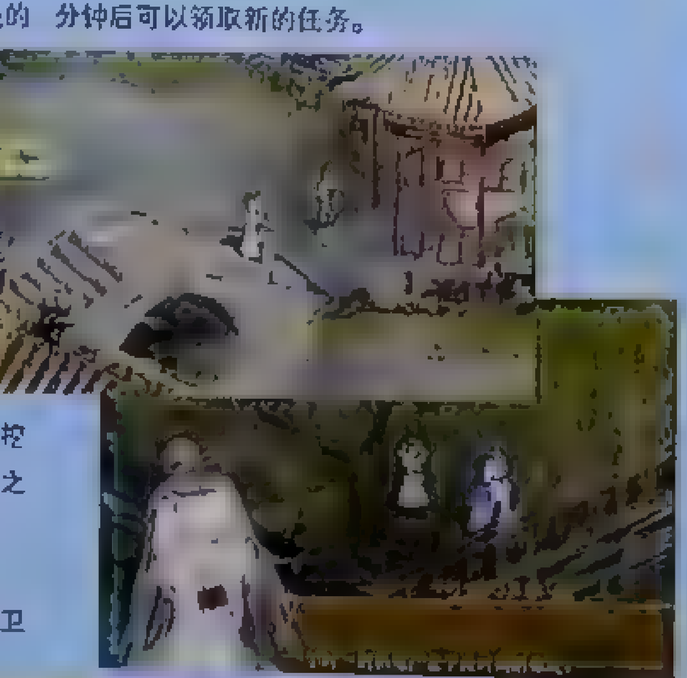
判官抓鬼

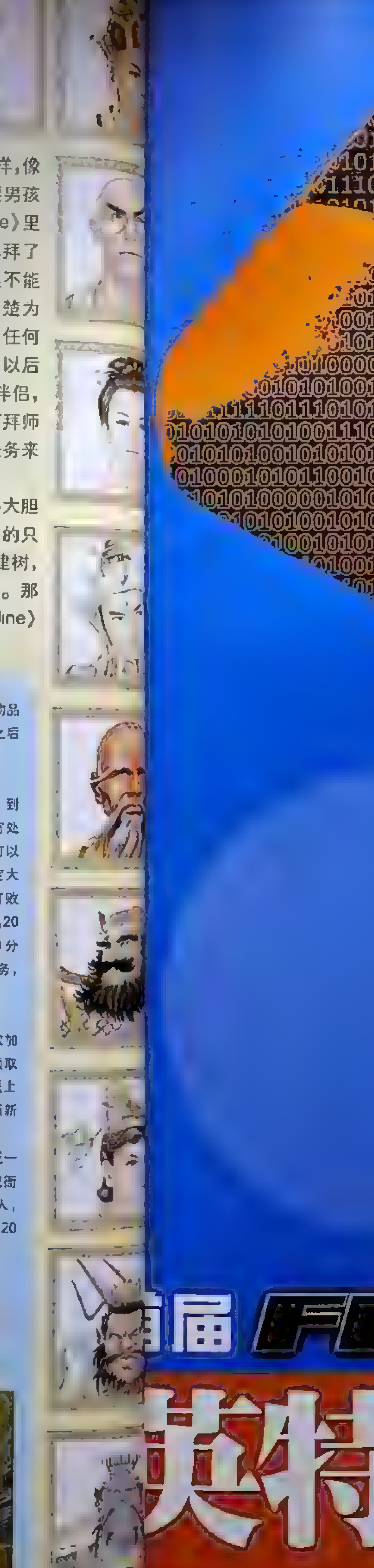
当玩家级别在 50 到 100 之间时，夜里到判官处可以领取抓鬼的任务（可以组队领取）。把判官指定大概位置的鬼找到并且打败即可。任务时间 40 分钟，20 分钟后可换领新任务，40 分钟后如果还没有完成任务，则任务失败。

救援任务

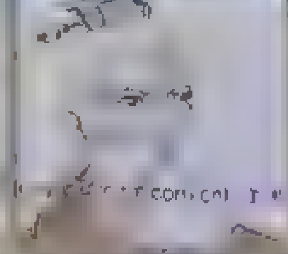
任务一　此项任务只增加人气度属性，每完成一次加 1 点。任务没有等级限制，可到江州衙门找守卫领取（禁止组队完成）。玩家只要找到指定 NPC，再送上对应的物品即可。任务时间 20 分钟，之后可换领新任务。

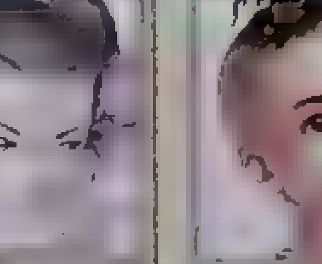
任务二　此项任务只增加人气度这项属性，每完成一次加 3 点。任务没有等级的限制，到长安的衙门找衙役领取（禁止组队完成）。玩家找到被劫持的路人，杀掉他边上的强盗即可。玩家如果没有完成任务，20 分钟后可以领取新的任务。

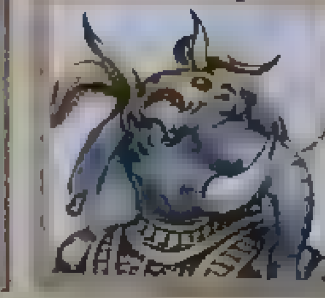















SONNORI GRAVITY WIZARD SOFT

韩国RPG新的里程碑

史诗般波澜壮阔的剧情

3D场景与2D人物巧妙结合

丰富变化的战斗系统

多元属性的神秘魔法

6CD 仅售69元

星尘物语

ARCTURUS

The Curse and Loss of Divinity

期待……

一部浪漫冒险传奇的诞生

上海逸星电脑软件有限公司

电话:021-64261212 传真:021-64260267 技术支持:support@everstar.com.cn

销售信箱:sales@everstar.com.cn 公司网址:http://www.everstar.com.cn

公司地址:上海市徐汇区斜土路2601号嘉汇广场T2栋18楼C.D座 邮编:200030

模拟人们可以与心仪的对象产生互动了

市区有商业街、阳光沙滩，为含情脉脉的人们提供了上好的去处

可以在浪漫的烛光晚餐上窃窃私语 为心仪的对象精心挑选礼物

他们心灵摩擦出来的火花四溅、噼啪作响

快！快！ 共赴——

模拟人生

燃情约会

（中文版资料盘）









电子艺界

电子艺界有限公司北京办事处

地址：北京市西城区南礼士路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)

电话：010-68492168 传真：010-68492169 网站：www.ea.com.cn

总经销：北京中电博亚科技有限公司

地址：北京市海淀区广潍街3号升龙大厦A3038室(100089)

电话：010-68434501 传真：010-68434500 网站：www.ceasia.com.cn

大話食神

【之RPG特别限定版】

连载之一

文/鹏儿

这样的游戏竟然做了4CD，失败！

安装居然用了1小时，失败！

片头不晓得在说什么，失败！

剧情又臭又长，失败！

迷宫难的没理由，失败！

还有踩地雷，失败！

每五分钟就有一个BUG，失败中的失败！

最惨的就是人物头像了，我觉得画的好象一坨屎耶，你有没有搞错？哎，一坨屎哎，哎，一坨屎大家看到了没有？

唉！游戏，不是这样做DI。各位读者，自我介绍一下，其实我是一个研究SEN，专门研究中文阿皮几游戏……用洋文说就是C-RPG啦。根据我当年做食神的经验，我认为，这个C-RPG大餐，是这样做DI……

开胃小菜：开场动画

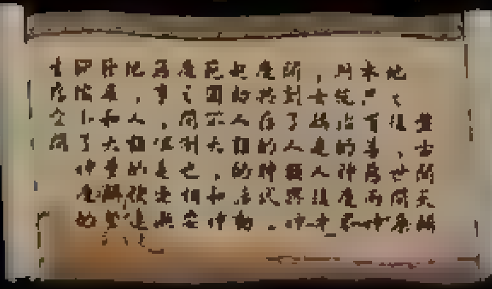
最初C-RPG是没有开场动画的。早期的C-RPG，如《侠客英雄传》就是用图画加文字旁白开始了游戏。即使像《枫之舞》、《仙剑奇侠传》这样的经典也都只是在片头用几幅国画山水作为序幕。虽然简单，但淡淡的水墨风格给人一种清秀通灵的味道，看上去别有一番韵味。



早期C-RPG《侠客英雄传》的开场仅仅是图片+文字

随着PC技术的飞跃发展，传统的静态游戏开场已经无法满足玩家日渐提高的欣赏水平。游戏开场动画应运而生。

1998年，智冠在其年度大作《风云》中使用了一段精心制作的开场动画——即我们平常所说的CG——计算机合成动画。由于采用了当时还比较少见的3D画面（当然还是通过2D形式播放出来的），立即在玩家中引起了不小轰动。从此开始，C-RPG的制作者们似乎意识到开场动画的巨大潜力——它能够在第一时间牢牢吸引住玩家的眼球。



C-RPG经典《轩辕剑》的开场靠旁白介绍



《侠客英雄传Ⅱ》片头动画仍是简单的画面播放

如果说RPG是一顿丰盛的大餐的话，那么开场动画就是大餐正式上桌之前的一道开胃小菜——不仅能让玩家的胃口大开，让大家意识到这顿大餐物有所值，更为重要的是，可以用一个技术难度不太大的开胃小菜来提高整顿大餐的总体水准。一段不足5分钟、容量不到50M的开场动画完全能够起到提升整部游戏经济价值的作用，其潜在的商业效益是不可低估的。

当然，用今天的眼光来看，《风云》的开场动画还比较简单——甚至可以说是粗糙。尽管采用了3D建模，但并不是真正的3D动画。播放形式是传统的AVI，画面颗粒不够细腻，人物动作生硬。但这段开场动画给C-RPG带来的革命性冲击远超过了其本身对于《风云》的意义。从此，开场动画在C-RPG中流行开来，而且日益火爆——如今随便拿起一款C-RPG，开篇肯定都是一段异常炫目的动画。这些动画大部分都是在高级图形工作站上制作完成，然后再经影像编辑软件的特殊处理，最后通过专门的播放程序以2D的形式展现在玩家面前。



3D的《金庸群侠传》片头，人物没有面部，但动作十分流畅

开场动画的出现，不但丰富了游戏内容，而且使玩家在尚未进入游戏前就对故事有个大概的了解，提前进入角色。此外，对于开发商而言，开场动画在产品宣传推广上的价值也相当显著。国外游戏公司经常在电视中播放开场动画，在官方网站提供动画的下载，以此作为市场推广策略的一部分，壮大游戏发售的声势。"最终幻想"之父坂口博信就曾说过："一段好的片头动画胜过十个广告策划人员。"

C-RPG的开场动画面还临着一个如何将吸收国外RPG先进元素，同时保持中国传统文化特色的问题。

欧美RPG的开场动画一般都强调阴森的环境和恐怖的气氛，色调灰暗，音乐节奏由弱到强、由缓到急渐进。让观者感到一种危险将临的恐惧感。而且欧美RPG的开场动画最后都有一个总爆发，让大家压抑许久的恐惧感得到彻底的宣泄。此时的画面会变得非常的火爆，给人一种酣畅淋漓的发泄快感。大名鼎鼎的"暗黑"、"博德"的开场动画都具有这些特点。

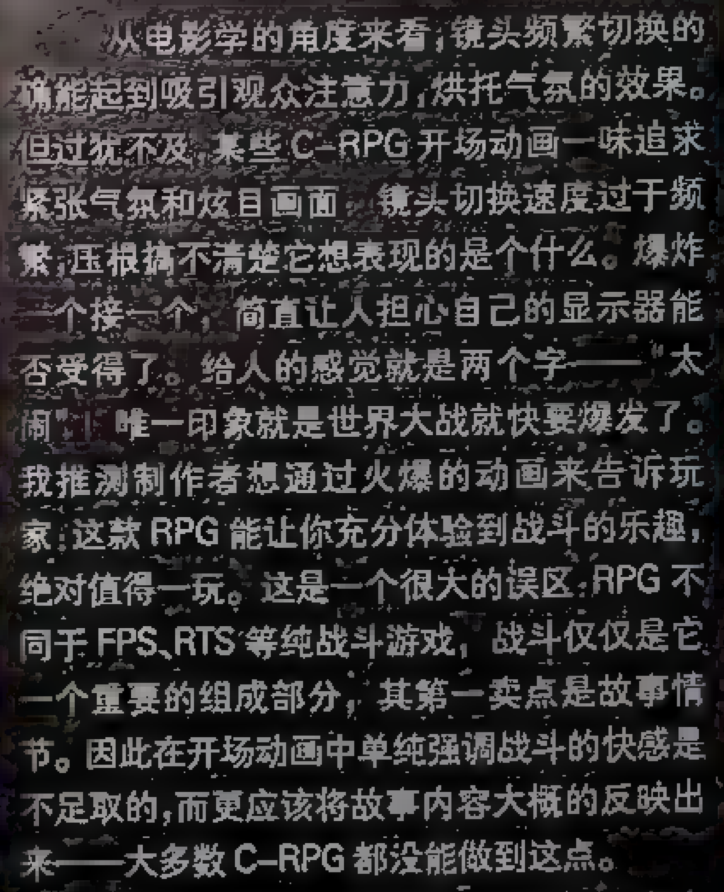
与欧美RPG相反的是，日系RPG的开场动画色调亮丽清新，明快舒朗。音乐比较舒缓悦耳，同中国人的欣赏口味接近，没有震耳欲聋的重金属打击乐器发出的高达三位数分贝的声音，而流露出来的感情韵味却要远胜过老美老欧。如果要表现紧张气氛，就会像电影拍摄那样不断的转换镜头——在FF8中，这个手法被运用得无以复加。



《仙剑奇侠传》推出98版时新增了片头动画

面对两种风格迥异的开场动画，国人采取了中国特色的"中庸之道"——两方都学一点。目前C-RPG开场动画有一个大致固定的模式：镜头切换+人物特写+炫目爆炸。最好的例子就是《天之痕》，两军对峙，不停切换画面，突出战争的紧张感。当宇文拓使用轩辕剑击败了陈朝军队时，出现了轩辕剑士的面部特写。而最吸引玩家目光的还是轩辕剑所发出来巨大光球以及炫目的大爆炸。





《剑灵》开场动画鉴赏

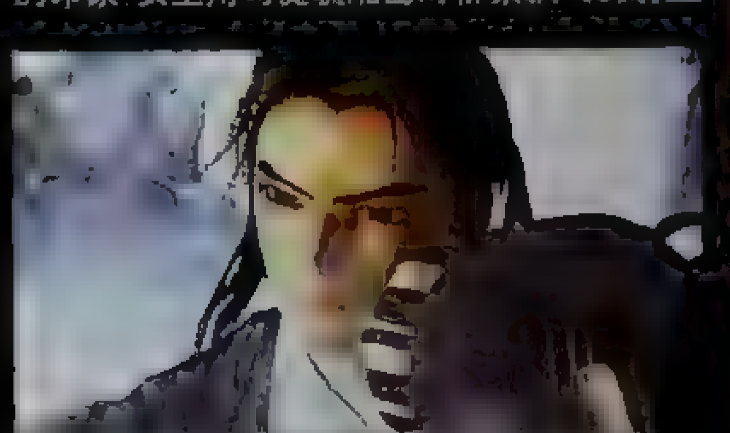
从电影学的角度来看，镜头频繁切换的确能起到吸引观众注意力，烘托气氛的效果。但过犹不及，某些C-RPG开场动画一味追求紧张气氛和炫目画面，镜头切换速度过于频繁，压根搞不清楚它想表现的是个什么。爆炸一个接一个，简直让人担心自己的显示器能否受得了。给人的感觉就是两个字——"太闹"！唯一印象就是世界大战就快要爆发了。我推测制作者想通过火爆的动画来告诉玩家：这款RPG能让你充分体验到战斗的乐趣，绝对值得一玩。这是一个很大的误区：RPG不同于FPS、RTS等纯战斗游戏，战斗仅仅是它一个重要的组成部分，其第一卖点是故事情节。因此在开场动画中单纯强调战斗的快感是不足取的，而更应该将故事内容大概的反映出来——大多数C-RPG都没能做到这点。

此外，有的开场动画片面追求"高大全"，非要搞得包罗万象，无所不有。重要场景都要提前曝光，然后各类武器一并上场，最后还有所有的角色集体大亮相。真是一个"乱"字怎了得，到底也没有搞清它想说什么。难怪有人笑评道：看了开场动画，以为什么都有。进到游戏中一看，原来什么都没有。

混乱开场动画的典型：《笑傲江湖之日月神教》

在这里我想和大家一起欣赏一段精彩的C-RPG开场动画，它来自于《剑灵》，这是一款总体水准相当一般的RPG，但其开场动画堪称一流。首先，它几乎具备了目前C-RPG开场动画的所有特点：如镜头切换、面部特写等。其中男主角腻逼真的面部特写让我感到惊异——就像我第一次看到"最终幻想"电影版女主角眼部特写时那样。

最重要的是，它并没有一味追求炫目的大场面，没有过分营造紧张战斗气氛，而是把华丽的动态战斗与抒发情感的静态场面结合起来了。其中一个镜头给我留下了极其深刻的印象：女主角司徒毓湘面对柳絮飘飞的蔚蓝天空，一望无垠的绿色大地，清澈见底的大眼睛透出了无限的感伤……尽管有抄袭FF8"莉雅洛面对碧绿草地"经典场面之嫌，但仍不得不佩服作者营造淡淡伤感气氛的高超手法。



《新神雕侠侣》Ⅰ、Ⅱ两代居然使用同样的镜头做片头

另外，《剑灵》动画始终都有一把透出几分沧桑气息的修罗剑时隐时现，暗示修罗剑在游戏中所起到的重要作用。这显然是借鉴了文学上铺设伏笔的写作手法。

好了，各位观众，这道开胃小菜大家吃的还开心吧（左边第三位先生请将嘴角的渣拭去……），接下来端上桌的会是什么呢？敬请期待，COMING SOON……■（待续）

新岁伊始，三国潮再次向游戏市场袭来。从2001年12月到2002年初，有近十款的三国题材的游戏将先后上市，几乎包括了所有主流游戏类型——从RPG到RTS，从SLG到TAB，相信每个三国玩家都会找到自己的心之所属。想看看这份“三国贺岁大礼包”里究竟有哪些好东东吗？好！闲话少说，Let's Go~

暗黑三国：三国赵云传

第三波　2001年12月



“暗黑”指的是这款游戏的类型——三国版的“暗黑破坏神”。算算三国的动作类的游戏还真不少，如著名的《吞食天地三国志》、《三国无双》等，但在PC上《赵云传》确是第一款。

为了增加趣味性。游戏在原著基础上增加了不少自创情节。有许多“英雄美女”的故事，马超之妹文鸳、绝世美女貂蝉、青梅竹马的樊娟都会和赵云发生一段感情，能不能抓住其中一个，就看你的本事了。

游戏以战斗为主，有三种武器可以更换，分别为枪（必杀技亢龙无悔）、剑（必杀技光斩）和弓（必杀技爆炎弹）

马战是游戏的亮点，骑马不光是为了好看，马可以代替主人承受伤害，增加道具携带量，跨越悬崖壕沟等。大将还能带一定的士兵出战，士兵会自已拾道具来补充生命，并时刻保护在主将周围。

单挑对决的对象一般是关卡BOSS，双方冲锋一次为一回合，玩家所骑战马不受控制，以选择武器和动作来取胜。



2002 三国贺岁大礼包

文／愤怒的摩西

大富三国：富甲天下Ⅲ

光谱　2002年1月

超级无厘头搞笑三国的“富甲天下”系列又出新片了…　看看各路诸侯们是怎么在“市场三国”的



体制下发财致富的吧！

可选君主从二代的4位增加到了11位，除了初始武将不同外，每人还都有自己的专属特长。占领更多的城市收取过路费的基本模式没变，但并非地盘越大就越好，占着一大堆贫弱的小城被各个击破，还不如好好经营一座大城，增加人口、士兵、特产和税收，同样可以发财。

除了占地盘以外，还可以在各地之间贩卖特产，这个桃园兄弟好象比较拿手，因为他们原来就是卖鞋、卖枣和卖肉的

在作战中，军师很重要！靠他来提高武将的斗志，如果关羽打不过蔡瑁，那是因为军师是张飞，大家可要注意别犯这种错误。

侠义三国：三国群侠传

东方演算　2002年1月



以制作《金庸群侠传》知名的河洛工作室，在其资深班底基础上成立了东方演算公司。之后在2001年暑期推出了大作《武林群侠传》，因其高自由度和丰富的内容赢来好评如潮。这次河洛三度出击，看准了热门的三国题材，以未来少年回到乱世三国，将三国历史重新归序为故事背景，制作了一款游戏。

画面依旧以水彩加油画的可爱明亮风格来吸引大家的目光。人物则改为三头身Q版造型，比前两部“群侠”有趣多了。

自由度又提高不少，队伍中的人物可以多达30位，带着五虎上将或是超级军师团出巡，是不是很拉风啊。当然，这些猛将谋臣并不是随便可以加入的，你需要完成一定的任务。

本作引入了欧美RPG常见的技能树的概念，一名武将最终修炼成什么样的武功，完全取决于你的选择，120种的普通技能再加上每个人物的专有技能，必能打造出专属于你的队伍。

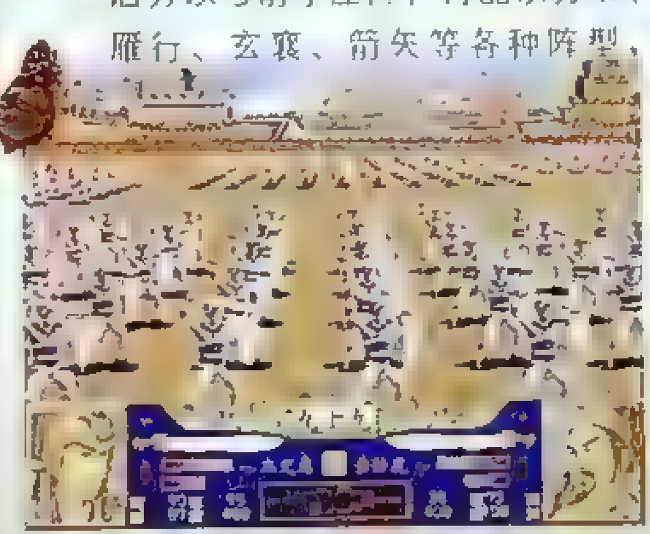
制霸三国：三国群英传Ⅲ

奥汀　2001年12月

大家初识“群英传”应该是在好几年前了吧？当时它以新颖的战斗方式和大魄力的战斗画面赢得了三国迷们的一致拥戴。不久前，奥汀终于公开了《三国群英传Ⅲ》的各种资料，并承诺游戏在12月与大家见面。

三代的内政的模式不以人数来分配工作量，而是依君主的势力大小来给出一定的指令数（霸王的大陆？）。一年发布一次命令改为每月发布，大大延长了游戏时间。

为大家津津乐道的战斗系统这次水准大幅提升，武将带兵数上限达800人，并且可包括二个兵种，你可以让武斗兵做先锋，后方以弓箭手压阵，再配以方形、雁行、玄襄、箭矢等各种阵型，



使战术更加丰富多样。

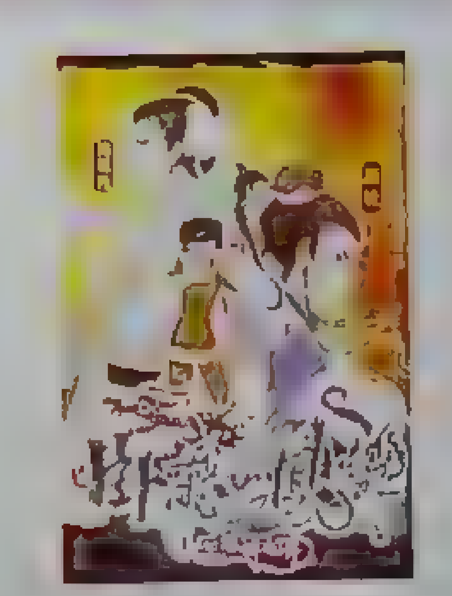
文官军师拥有了能与武将相抗衡的军师技，不再是鸡肋了。另外，改良后的内政系统更加复杂，没有文官寸步难行。

武将技一直是“群英传”的重头戏，但本作中武将升级后无法自动习得技能，而是由战争中获得的勋功值来换取。官位不再对应武将技的等级，而是代表可带兵数量的上限，更符合历史实际。

值得一提的是，奥汀在此前举办的一次与玩家互动活动中，以其中三位玩家的照片为蓝本，手绘成为游戏中张飞、赵云和貂蝉的头像，如果感兴趣的话，不妨留意一下哦。

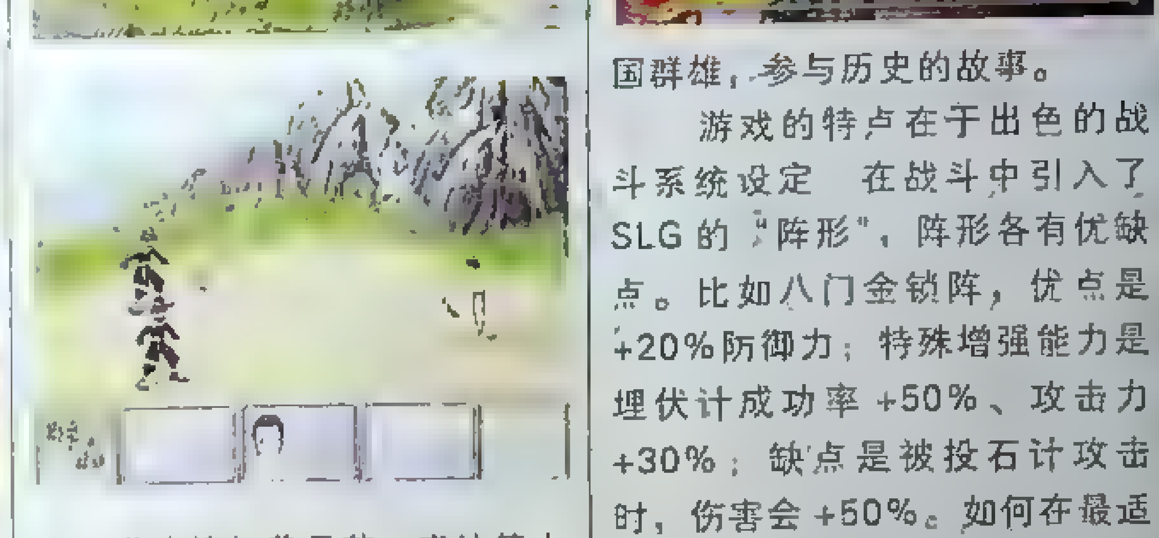
创新三国：卧龙与凤雏

智冠　2001年12月



大家在玩这款游戏之前，一定得把过去熟知的三国故事暂且忘记，才不至于被游戏另类的剧情所吓倒！

故事从诸葛亮的少年时期开

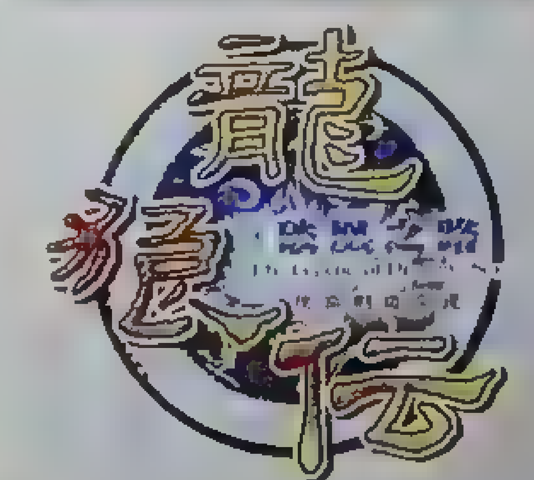


始，讲述他与黄月英、庞统等人的友情、亲情、师生感情和精彩的冒险旅程。在游戏中诸葛亮是一个具有惊世才华的翩翩美少年。在大量的原创的剧情中，包含丰富的支线任务，从回答智力题到帮助NPC寻找道具等等都有。

战斗系统将以晴、风、雨、雷作为主角的招式，辅助以天地五行之术，可谓变化多端。

异域三国：龙狼传之破凰之路

谜像视觉　2002年1月



说起这款游戏，要注意两个名字。一是谜像视觉工作室，如果记不起来它是什么的话，只要我提起《风云》和《中华英雄》，想必大家就一定会“哦~~”了。另一个是漫画迷们熟悉的《龙狼传》。它讲述了具有中国血统的日本少年天地志狼，由于时空的转换来到了三国时期，流落到刘备军中，并结识三



国群雄，参与历史的故事。

游戏的特点在于出色的战斗系统设定。在战斗中引入了SLG的“阵形”，阵形各有优缺点。比如八门金锁阵，优点是+20%防御力；特殊增强能力是埋伏计成功率+50%、攻击力+30%；缺点是被投石计攻击时，伤害会+50%。如何在最适当的时机摆开最适当的阵形是胜利的关键。

另一特点是对历史文化的注重。游戏里有大量的内容丰富的对白。比如与刘备手下贪吃的士兵对话时，他会告诉你北粟南稻的蒸煮之法，以及当时为何喝粥的生活环境等原因。如果与文官对话，他会向你讲述一些地理历史的知识，包括人口、徭役、男二十三始五十六免等信息。

颠覆三国：反三国志

风雷时代　2002年2月



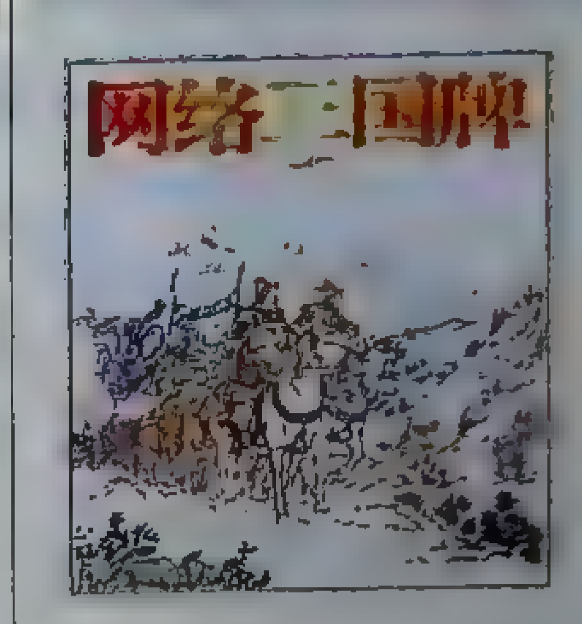
游戏的名字很酷是吧！要造三国的反啊！这个游戏创意应该来自于30年代的一本同名小说《反三国志》，那本书把三国历史按照“尊刘抑曹”的思路翻了个底朝天。

不过游戏的情节和小说并不一样，而是以神话幻想为主色调。话说天地初始，圣兽主宰世界，死后化做朱雀、玄武、青龙、白虎四大神兽，散落人间。为了重新发挥威力，四大神兽一直在寻找圣兽遗留的“心匙”。直到东汉末年，一名叫做“亮”的男孩诞生了，在即将到来的乱世里，他背负有非同寻常的使命

游戏画面类似于“新绝代双骄”系列，采用了3D人物造型和唯美的日式风格，“三国”里留着须髯的大叔们都变成了帅哥。诸葛孔明的感情故事是游戏的重要内容。

卡片三国：网络三国牌

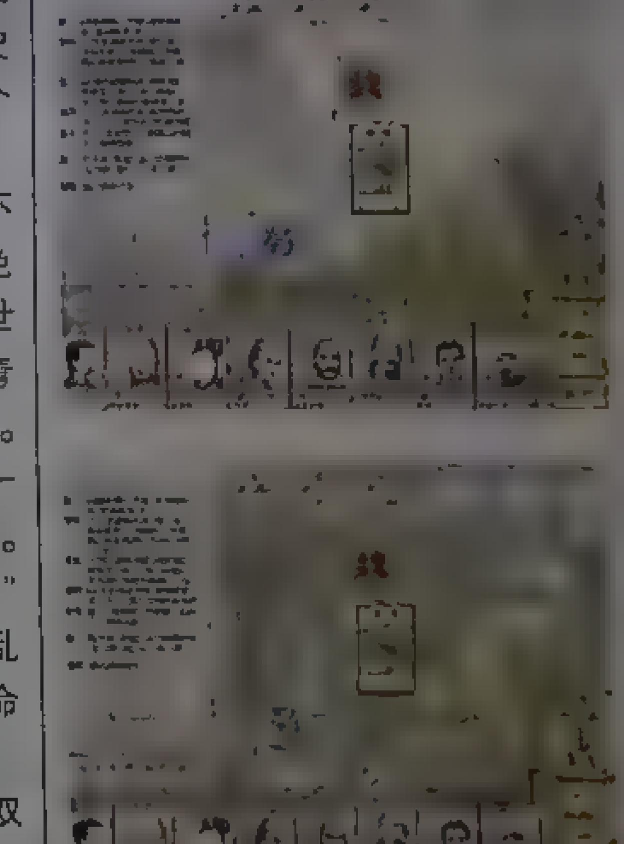
大宇　2001年12月



卡牌类游戏在国内非常罕见。大宇的2D美工为国内一流，由他们来制作这种颇需美术水平的游戏，再合适不过了。

游戏画面是大宇最擅长的中国水墨画风格。古色古香中体现着三国时期的乱世纷争。游戏中共有80张武将卡片，每个武将的卡片上有智力、武力、兵力三项数值，对战时，由开牌的玩家决定该局游戏将以智力战、兵力战，或总力战（三项数值相加）的方式进行。除了武将卡，还有大量的加权卡片，如遁甲天书、孙子兵法、赤兔马、方天画戟、炎龙、凤凰等。

卡牌游戏讲究的是真人Vs真人对战，所以游戏增加了网络对战模式，最多支持七名玩家在局域网或Internet进行对战。喜爱卡牌游戏的朋友们，上网较量一番吧！■

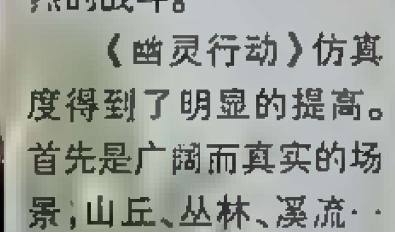


幽灵行动 心得指南

文/鬼塚英X

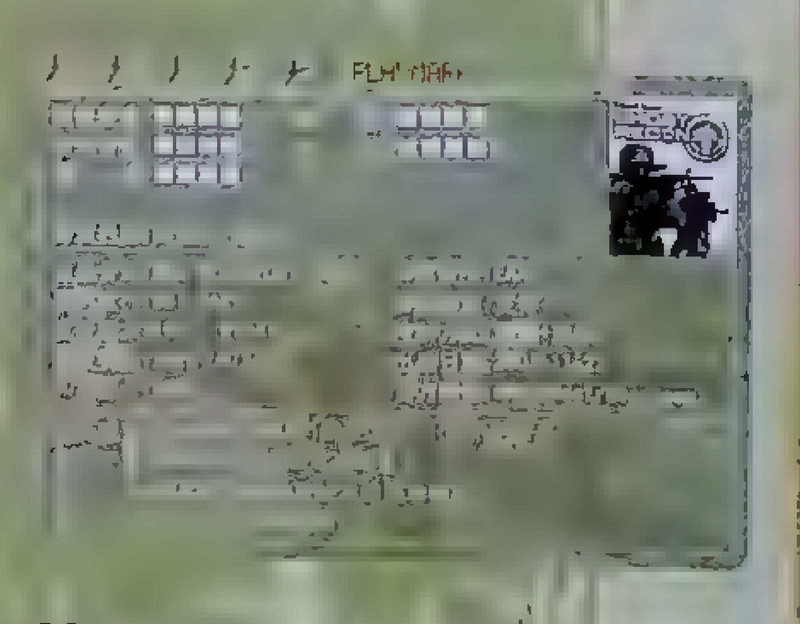
向往模拟真实战斗的 Tom Clancy 又为我们带来了他的最新作品，这里有《彩虹六号》的游戏系统和广阔的野外作战空间，这就是《幽灵行动》。

游戏的故事背景推移到了 2008 年，而你同样扮演着联合国的维和特种部队"The Ghosts"，去完成 15 个拯救、突袭和掩护任务。事实上故事背景并不重要，相信玩家只对任务本身以及战术的制定与实施感兴趣。每关开始前的任务说明变得更为简单化了，你可以从当前窗口了解到任务的全部细节，随后便要从普通士兵、狙击手、机枪兵和重火力士兵中挑选并武装六名战士。注意游戏中引入了角色扮演的成分，当你完成任务后，所有的士兵将获得一定数量的奖励分值，你可以用这些分值来增加士兵的基本能力（枪法、隐蔽能力、耐力和领导能力），经验丰富的老兵自然更能适应激烈的战斗。



《幽灵行动》仿真度得到了明显的提高。首先是广阔而真实的场景，山丘、丛林、溪流……一切都使人感觉身临其境，其次真实的人物的动作，匍匐中士兵的速度和转向能力明显受到了限制。当然遗憾之处也在所难免，首先枪械的物理属性真实感较差，其次敌人的 AI 仍不能令人满意，尽管遭到攻击后，某些敌人可能会运用一些简单的迂回或火力压制战术，但附近的大多数敌人却仍然显得无动于衷。

相对以往"彩虹"系列，游戏的画面和音效得到了大幅度提高，强烈建议高配置的玩家，打开所有特效细细欣赏。游戏提供了四种连机模式，推荐玩家尝试其中改进后的组队模式，体验 CS 之外的战斗模拟。■（文/月月）



新兵指南篇

士兵技能

士兵的四种能力属性

WEAPON	武器使用能力
STEALTH	潜行能力
ENDURANCE	耐力
LEADER SHIP	领导力
combat points	顺利过关奖励点数

每项能力最高 8 颗星，游戏刚开始你的队员每项能力最高只有 2 颗星，不过在队员顺利过关后，可用得到的 combat points 来给队员增加能力属性，从而使得队员通过战斗成长。

每过一关，可以得到 1 星奖励，并且根据士兵在本关的表现会被授予荣誉勋章，所以你最好珍惜你队员的生命。虽然候补队员众多，能随时顶替死亡队员的位置，不过玩到了后期，在面对拥有强大火力敌人的时候，你手下还是能力很低的士兵的话，小心被敌人嘲笑

单机模式分为 MISSION（任务），FIREFIGHT（血战），RECON（侦察）三种。完成了关卡的任务后就可以选择血战（消灭本关所有敌人）和侦察（成功移动到撤退点，行动中尽量搜索地图区域）继续挑战本关了。

四种兵种

RIFLEMAN	步枪手	M16
Support	支援兵	M249
Sniper	狙击手	M24
Demolitions	爆破兵	M4

初级辅助武器，弹药

望远镜，手枪（M9），M9SD（SD 即加上消音器），榴弹枪（M203），额外弹药（Extra Ammo），手雷，炸弹（Demo Charge），反坦克火箭筒（M136）

注 单机模式只有这些装备，联机模式下会提供更丰富的武器，道具。

技巧指南篇

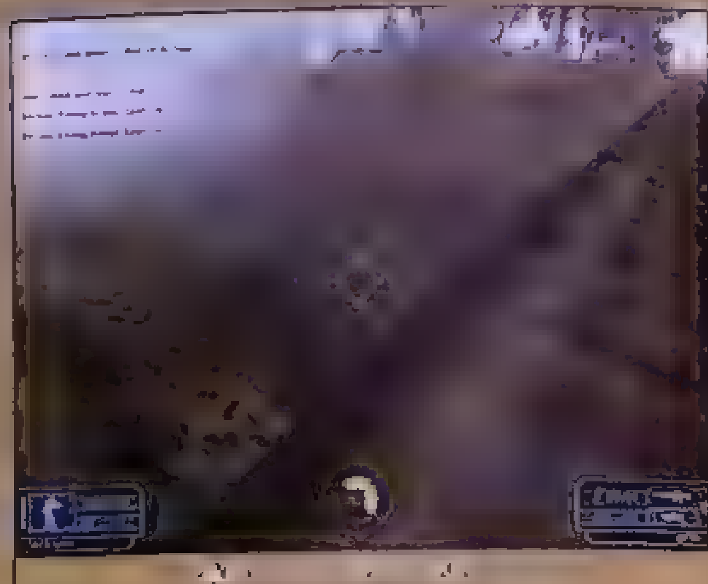
单机作战心得

手雷使用

《幽灵行动》中，手雷掷出的远近是根据投掷角度和手握手雷的时间来计算的，握的时间越长，投掷的越远。

M136 的使用.

注意，瞄准坦克时[illegible]，中央一圈被涂黄色覆盖（即锁定目标），这时候开火才能炸毁坦克，否则会浪费弹药。（一些单机任务中，有几场坦克大战的场面，光靠本方的坦克是不够的，爆破兵要配合行动，由于



炮弹有限，要做到弹无虚发）

机枪使用：

按｛SPACE｝使用，机关枪射击时没有准心，可以根据连续射出的子弹轨迹线来"估瞄"射击。

遥控炸弹使用.

［~］切换副武器 Demo Charge，安放，撤离，引爆。（单机任务中要求你炸毁较大的建筑，交通工具时候，注意看地图，把炸弹安放在显示的黄色三角位爆破点里，安放位置不对，任务不能完成）

夜视仪.

在黑夜使用夜视仪，人物会以高亮度绿色显示，很容易辨认。推荐在满天乌云，磅礴大雨的天气下也使用夜视仪，便于发现敌人。

小组命令控制模式.

A、给队员设置路点，左键确认一个路点，右键取消上一个路点。

B、拉出来的线路是黄色的，说明此路不通，一定要白色线路队员才可行进，队员行进途中发现敌人会自动 HOLD。

单机敌人 AI

注意，《幽灵行动》里面的敌人视力极佳，即使是新兵难度下，远距离，只要你在敌人面前暴露 1 秒的时间，就等着吃子弹吧。敌人对声音的判断能力也很强，听到哪里传出枪声，接着就会向那里一阵狂扫，我趴在树丛下的狙击手经常会被乱扫的子弹擦到，耳畔都是子弹从身边呼啸而过的声音

隐蔽移动

因为《幽灵行动》里的敌人眼力极好，队员的移动要尽可能的隐秘，战场上有很多茂密的树林或灌木丛可供你隐蔽。沿着地图边缘，穿梭于茂密树林之间是最好的移动策略，快接近战斗区域的时候一定要半蹲前进，和结队敌人交战时一定要趴下射击。

伤亡解析

1、任何难度情况下人物胸口，头部中弹都会一枪毙命。

2、四肢中弹，1 发受伤，2 发死亡。腿部中枪，走路时会一瘸一拐，行进速度大幅降低。仔细听声音，受伤队员行进中的喘息声会夹杂着痛苦的呻吟……









3、子弹穿过障碍物再击中身体，可能不会死亡，具体要看射击距离和障碍物的质地和厚度。

危险指示器

当你或者队员接近敌人的时候，屏幕下方的危险指示器就会被红色覆盖，这时候你就要开始警惕，小心了。恢复黄色则代表周围安全。

连线对战心得

属性设置

联机对战时应把设置中的 Tree Model Detrail，Character Model Detail，Map texture Detail 效果开到最大，这样图象细腻、舒适，便于发现敌人，玩久了也不会头晕。另外将 Show Dead Bodies 选项关闭，这样人死了，地上就不会留有尸体，你就不用去观察，判断远处到底是死尸还是卧倒着的敌人。

TK

组队对战模式中，敌我双方穿着相似，最明确的辨认方式就是当枪口瞄准人的时候，枪口显示为蓝色，就是自己人。距离较远时还可以瞄准了再射击，不过在街巷战斗中就比较麻烦，电光火石之间就要分出胜负。有经验的玩家会瞄准了再开枪，碰到些新手就要倒霉了，通常都是看到人就会不分敌我地一阵狂扫，经常会发生 TK 现象，所以在团队战斗时要注意误伤。

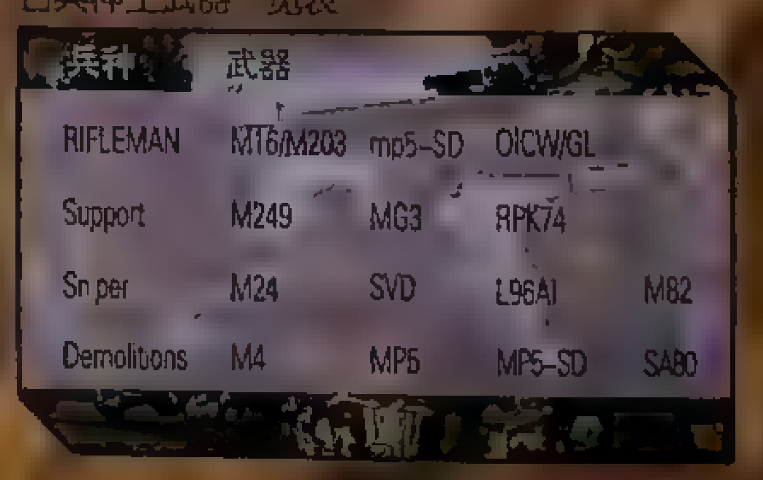
枪支使用

《幽灵行动》不同于 CS，注重了枪支使用的真实度。在高速移动中或左右晃动枪支的时候，准心会散的很开，准心散开的话，哪怕枪口对着敌人狂扫，也打不中他。在巷战中推荐使用 MP5，准心散射很小，跑动中突然遇见隐藏的敌人，也能够迅速瞄准，消灭。

枪支准心散射解析

人物在跑动中准心散射很大，这时候如果左右移动鼠标的话散射更大。所以接近交战区时切记不要乱跑，更不要拿着狙击枪象 CS 里面一样冲锋，否则会死的很难看。

各兵种主武器一览表



兵种	武器			
RIFLEMAN	M16/M203	mp5-SD	OICW/GL	
Support	M249	MG3	RPK74	
Sniper	M24	SVD	L96AI	M82
Demolitons	M4	MP5	MP5-SD	SA80

野外突击主要成员，步枪可以用｛F｝切换单发和连发模式

单发——枪械点射 1 发，准心散射小，适合连续点射远处敌人。

连发——枪械连射 3 发，准心散射大，回收较慢，适合近战和射杀躲在障碍物后的敌人。

OICW

既然选了步枪兵，作战当然要使用极品步枪 OICW/GL（榴弹）了（Objective Individual Combat Weapon）单兵目标作战武器。全自动的 OICW 的榴弹发射器支持"6 弹连发"，对付躲在掩体后面或屋子里面的敌人十分有效，6 颗榴弹飞过去…… 对付隐藏在树丛中的狙击手也有不错的效果。另外榴弹的射程很远，可以听枪声判断大概位置，然后一阵榴弹乱投，很有可能干掉敌人。

M16

武器性能本就比 OICW 逊色，更关键的是 M16 的榴弹打 1 发要装填一次，光凭这点就必定要被淘汰了。

MP5

威力太小，没有辅助武器功能，放大瞄准距离太近，不适合野外开阔地形作战。

Support

M249、MG43

支援火力，使用的都是 M249（200 发弹仓），MG43（100 发弹仓）这类大容量弹仓的枪械，由于该武器远距离和人对射很吃亏，所以野外作战只能辅助步枪兵，压制敌人火力，而在屋内、城市、街巷等狭窄空间内作战使用这类枪械是个不错的选择。

RPK74

本人选择 Support 的话，比较喜欢用这把枪，它可以用｛F｝切换单发和扫射，算是把性能较为折中的武器，即可以在中远距离点射敌人，近战也可以把弹仓内的 75 发子弹瞬间倾泻而出，也算是种"全距离"武器，在城市战斗这类中近距离对抗中作用明显。

Demolitions

M4、SA80

可以通过｛F｝切换单发点射和扫射（30 发），特点和 RPK74 有点类似，精准度高些。

注 这个兵种联机组对对战中感觉没什么突出作用，组对对战中用不着埋设炸弹，M136 也没有 OICW 的榴弹来得实用。很少用到。

Sniper

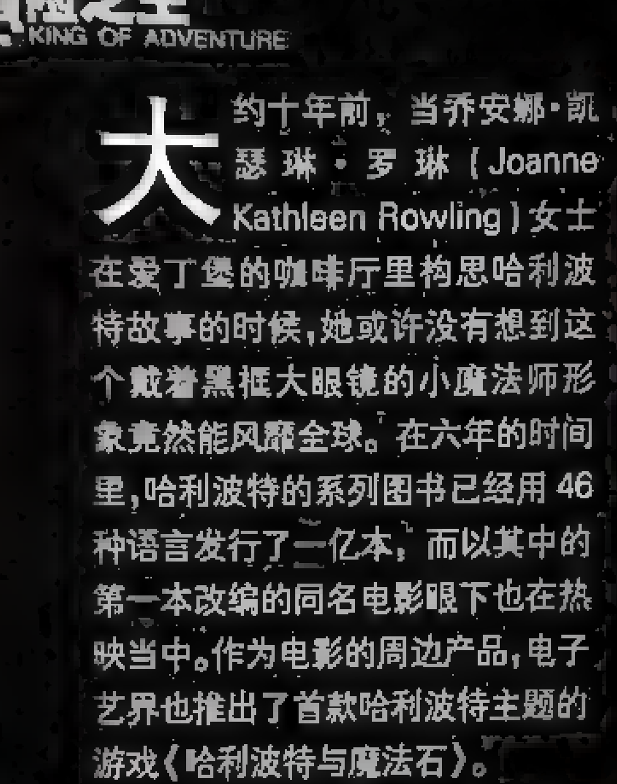
《幽灵行动》里的狙击手给我的印象很不错，感觉制作得很专业，真实。作为一个狙击手，你要做到的最重要的就是隐蔽自己，并且迅速发现敌人，确定目标后不要轻易开枪，要确保一枪毙命。

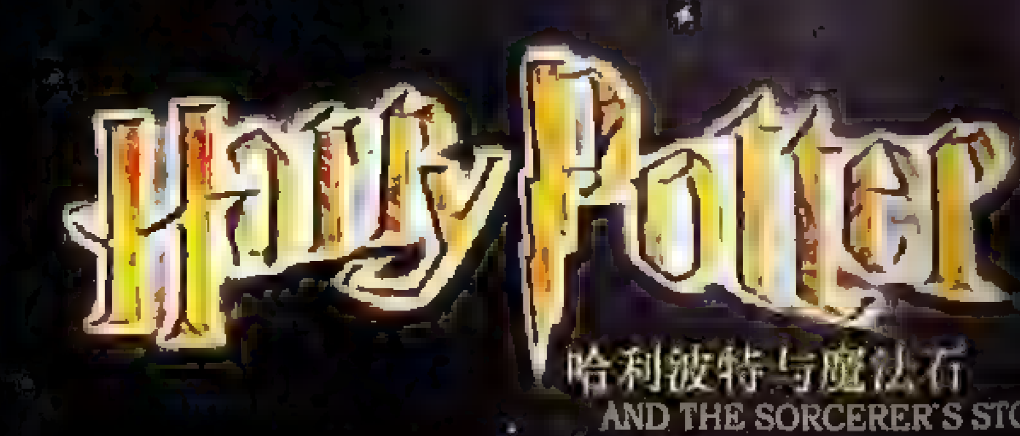
M24，L96AI

这两把枪属于同一类狙击武器，[illegible]的，装弹时间长，L96AI 威力稍大些，[illegible]单发狙击枪威力很大，可以同时击中一条直线上两个敌人。

SVD 和 M82

这两把枪装填速度较快，注意隐蔽自己的话，可以迅速干掉几个集中的敌人，由于其较快射速和一枪毙命的威力，近战用来防身的话也不错，但还要在移动时保证准心没有散射开。■





Harry Potter 哈利波特与魔法石

AND THE SORCERER'S STONE



难得的商业化冒险休闲

文 / 大漠奇侠

大约十年前，当乔安娜·凯瑟琳·罗琳（Joanne Kathleen Rowling）女士在爱丁堡的咖啡厅里构思哈利波特故事的时候，她或许没有想到这个戴着黑框大眼镜的小魔法师形象竟然能风靡全球。在六年的时间里，哈利波特的系列图书已经用46种语言发行了一亿本，而以其中的第一本改编的同名电影眼下也在热映当中。作为电影的周边产品，电子艺界也推出了首款哈利波特主题的游戏《哈利波特与魔法石》。

游戏的故事掐头去尾，将他幼年的遭遇用漫画加画外音一笔带过，重点描述哈利波特在魔法学院里的奇妙经历。出人意料的是，游戏的25个关卡做得精彩纷呈。它们可以分做两类：一类是竞技性的关卡，从胡奇夫人的飞行课开始，到与坏小子马份的扫帚追逐战、魁地奇比赛、躲避山怪、追逐金飞贼，都是速度和技巧的体验。另一类则是普通的动作游戏，哈利要不断地学习和实践他的魔法，并且收集隐藏在各处的巫师卡以及柏蒂全味豆，找到镜子后面或者书架夹层里的隐秘区域。不过冒险的过程并非跳跃、吃豆的死板模式，有的关卡哈利要穿着隐型披风潜入高塔，或在大棋盘上进行象棋比赛，又或用魔笛制服三头犬。两类的关卡互相渗透其间，显得张弛有度，永远保持着玩家的新鲜感，而且越到后来越是高潮迭起，不时出现趣怪的题目，却又算不上多难，叫人玩的心情舒畅。

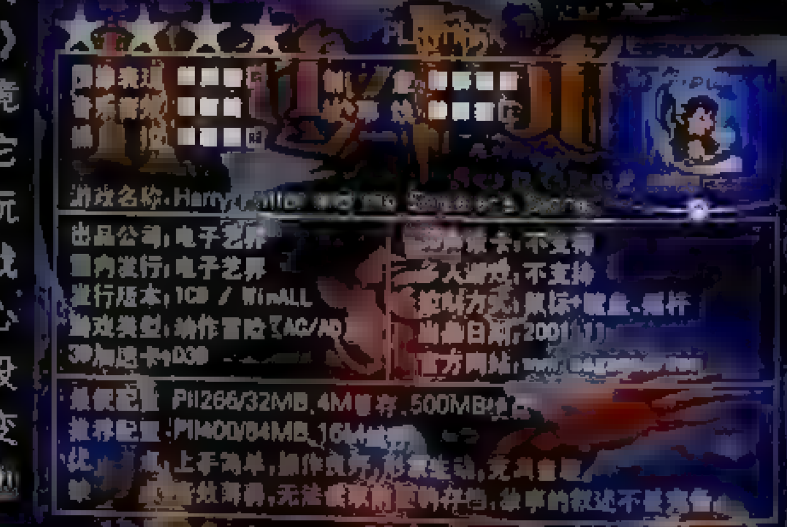
好心情的另一个来源就是游戏良好的操纵性。本作虽然采用了第三人称跟随视角，但是绝没有《人猿星球》那样停滞和令人眩晕的感觉。哈利的控制键只有两个，竞速时为加速、减速，平时是跳跃和施魔法。如果你对一个个平台间的跳跃十分头疼还可以选上"自动跳跃"一项，那么不论多复杂的地形都叫你万无一失。看得出来，游戏这样设定并不是掩饰其在系统上的缺陷，即使[illegible]也可以轻松[illegible]那些低龄的玩家们，或许只有[illegible]才知道这样设定到底好不好。不过对于我们这些"老小孩"，能够轻松的徜徉其间，又何乐而不为呢？

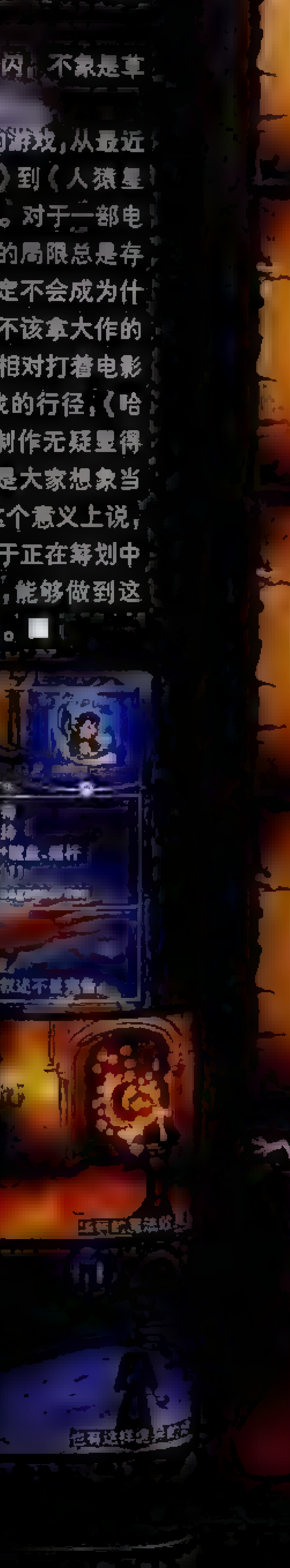
在游戏开发之初，制作者就坦言不以阴森和血腥的场景取悦于人，你将在游戏华丽的场景中流连往返。首先哈利的形象十分准确，披风的动态效果细腻真实，让这个总是背对玩家的小家伙平添几分亲切。而哈利的世界充满了明快亮丽的色彩，场景简洁而富于奇幻，魔法效果十分的漂亮。这里有壮观的飞瀑供你探索，也有三楼上可怕的秘密等待揭开，不过等你真的来到三楼，感觉到的只是怪异而不是阴森。在哈利波特充满稚气的咒语声中，一切都变得亲切而有趣。记得乔治和弗雷总是问哈利要25颗豆子吗？等到游戏结束，你就可以看到令人捧腹的答案了。

总的来说，游戏还是为那些熟识哈利波特的人预备的，如果单独[illegible]的人可能会觉得一头雾水。小哈利和海格的交往以及海格的脊背龙中间的故事显得有些突兀。而且作为故事的主人公，哈利波特在游戏中竟然一句台词都没有，总是在别人说过一大串话之后闷头去行动。也许紧凑的情节叫人几乎忘记了这一点，可是让哈利变成哑巴却有些过分了。最叫人的头疼的是，游戏的存档始终在一个位置循环覆盖，如果想要回到上次存档前的场景，只有重新打一遍游戏才行了。

整体来看，作为一个评级为E（Everyone）的游戏，《哈利波特与魔法石》还算得上是成功，毕竟作为电影的副产品，它要照顾到各方面的玩家。不过看得出来，游戏的制作还是相当用心的，所有角色的外型设计都经过了彻底的变化，而且关卡设计中也[illegible]不象是草[illegible]的作为。

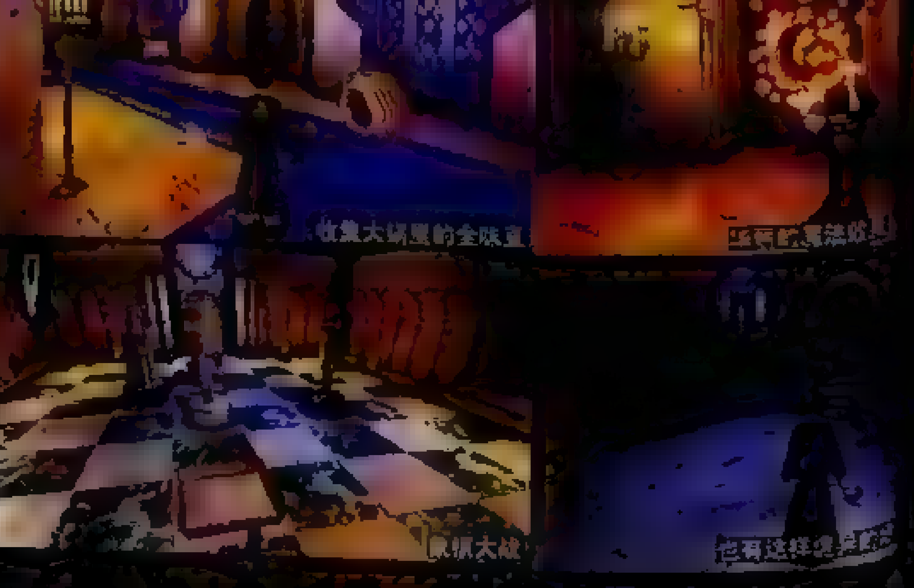
说到电影改编的游戏，从最近的《侏罗纪公园Ⅲ》到《人猿星球》都叫人如梗在喉。对于一部电影改编的作品，先天的局限总是存在，所以哈利波特注定不会成为什么游戏大作，我们也不该拿大作的标准去要求它。但是相对打着电影的旗号推销劣质游戏的行径，《哈利波特与魔法石》制作无疑显得认真了些，绝对不会是大家想象当中的垃圾产品。从这个意义上说，它倒是童叟无欺。对于正在筹划中的其他"电影游戏"，能够做到这一点也就很不容易了。■





游戏名称：Harry Potter and the Sorcerer's Stone
出品公司：电子艺界
国内发行：电子艺界
发行版本：1CD / WinALL
游戏类型：动作冒险（AC/AD）
3D加速卡：D3D
多人游戏：不支持
出品日期：2001.11
最低配置：PII266/32MB,4M显存,500MB硬盘
推荐配置：PIII400/64MB,16M显存







初来乍到的哈利和邓不利多校长

卫斯理三兄弟，他们会给哈利提供全程帮助

25颗豆子的奖励是一张巫师卡

收集大锅里的全味豆

飞行课-魁地奇比赛的热身

[illegible]教给哈利的魔法，可以开门、开镜子、开书架……

镜子后面就是隐藏区域啦

象棋大战

也有这样[illegible]

Harry Potter

文 / 大漠奇侠

重返德军总部

射击游戏标准定义之作

文／何京

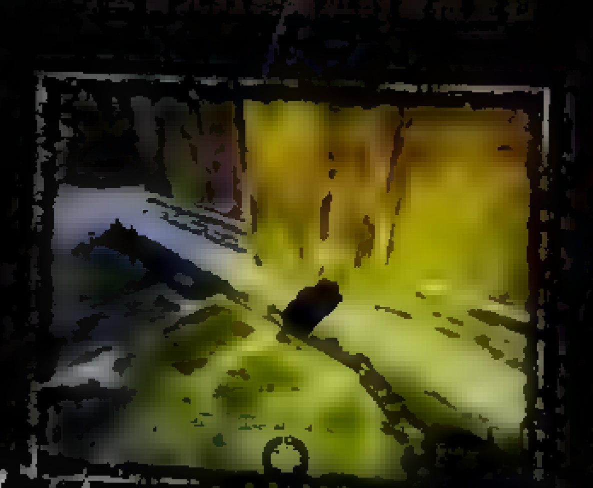
第一人称射击游戏很多，玩家群亦成正比。往日的Quake 3 Arena以及近年Counter-Strike的风行都印证了这些，而这些又都是在网络环境下让玩家接受的。而今《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein）以单机版、对战版双管齐下的新颖形式重返电脑屏幕，它的表现又会如何呢？让我们一起来看吧。

讨论一款第一人称射击游戏，首先说的肯定是游戏引擎，而id Software制作3D引擎的出色能力则是业内公认的。从“Quake”系列开始，每一款引擎的设计都堪称划时代的创举。1999年Quake [illegible]

[illegible]上红极一时的“德军总部”系列，而制作小组也是非常出色的Gray Matter工作室，国内玩家印象比较深刻的游戏Kingpin也是他们的作品。由于大部分人认为目前的射击游戏偏重于多人游戏部分而忽略了单人模式的制作，这点在《重返德军总部》中你将得到满意的答复，单人模式同样有成功的设计。游戏一共有7个关卡，27个任务，没有10多个小时的游戏是不可能全部完成的。

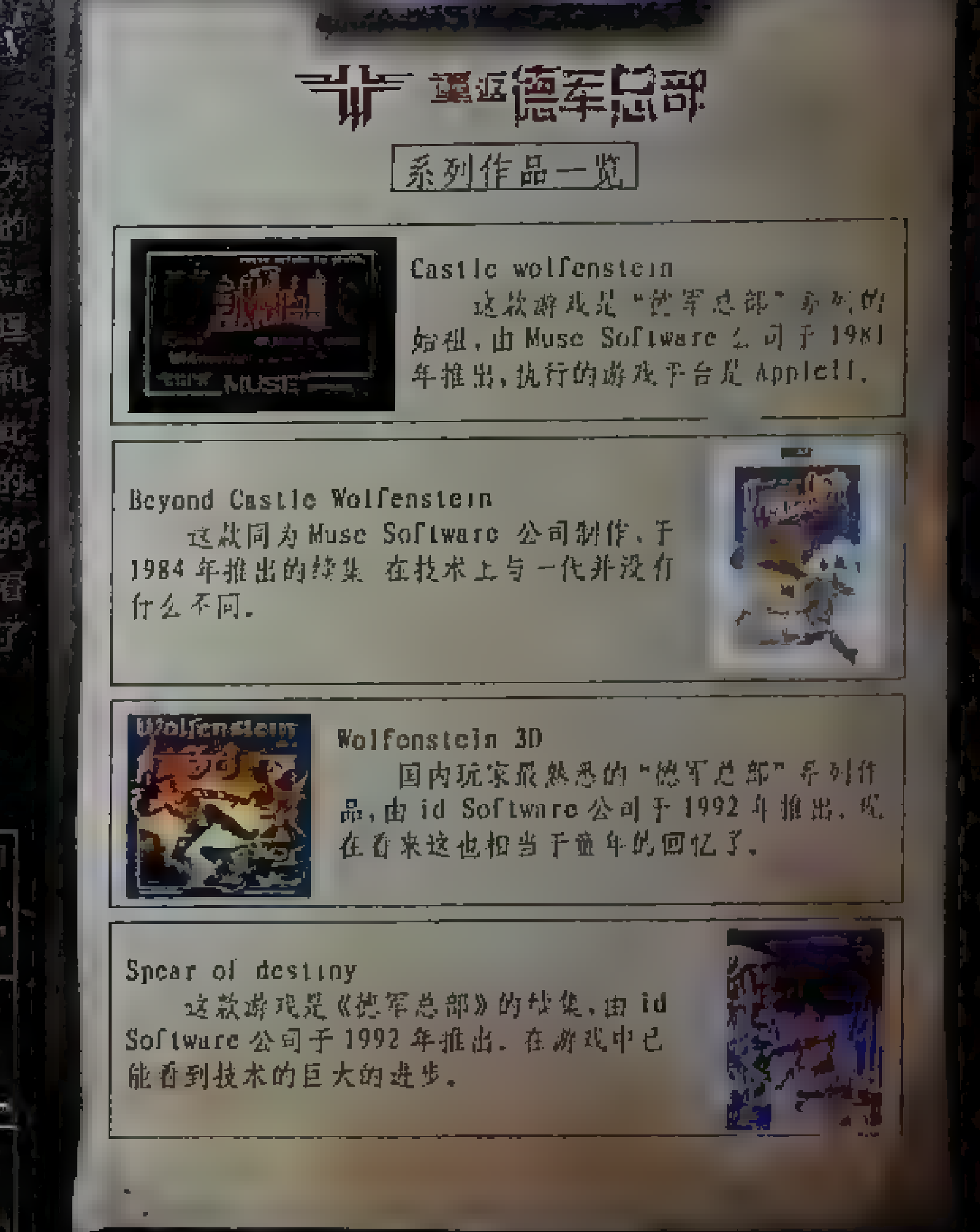
每次谈及动作射击游戏单人模式的时候，玩家讨论最多的往往是操作和AI，Half-Life可以算是此类游戏AI设计的里程碑了，而此次的《重返德军总部》则将动作游戏AI设计水平推上了一个新的高度。[illegible]

[illegible]



[illegible]

总体来说，《重返德军总部》是[illegible]



重返德军总部

系列作品一览

Castle Wolfenstein
这款游戏是“德军总部”系列的始祖，由Muse Software公司于1981年推出，执行的游戏平台是AppleII。

Beyond Castle Wolfenstein
这款同为Muse Software公司制作，于1984年推出的续集，在技术上与一代并没有什么不同。

Wolfenstein 3D
国内玩家最熟悉的“德军总部”系列作品，由id Software公司于1992年推出，现在看来这也相当于童年的回忆了。

Spear of destiny
这款游戏是《德军总部》的续集，由id Software公司于1992年推出，在游戏中已能看到技术的巨大进步。

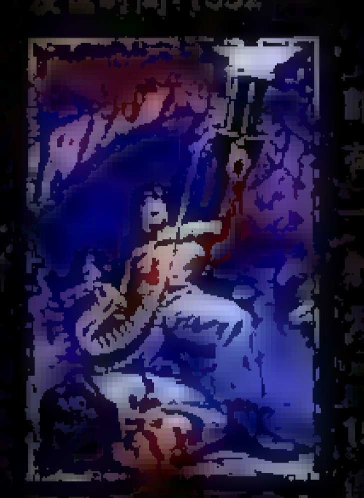
玩的就是心跳

——id Software十年作品回顾

文／苹果熟了

深受广大玩家喜爱的著名游戏软件公司id Software正式成立于1990年。公司甫一开张，他们就果断地选择了第一人称射击游戏作为公司的突破口，从早期的《德军总部》、《毁灭战士》到此后的《雷神之锤》系列，[illegible]的每一款游戏在构思创意、画面水准、操控联机各个方面都代表着该类型电脑游戏不同时期的最高水平。毫不夸张地说，id Software的发展史真实地反映了第一人称射击游戏的发展历程。

德军总部3D（Wolfenstein 3D）
发售时间：1992



[illegible]

品，虽然最终没有得奖，但其产生的影响却是深远的。

《德军总部3D》为id Software奠定了其业界不凡的地位，现在看来，《德军总部3D》的成功也预示着第一人称射击游戏即将拥有的光明未来。

德军总部Ⅱ命运之矛（Spear of Destiny）
发售时间：1992年



[illegible]





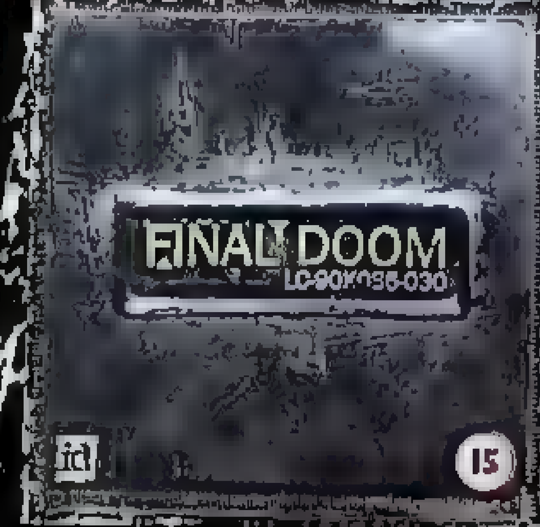
更凶残的敌人，另外在气氛渲染方面也有[illegible]大的突破。

《毁灭战士Ⅱ》的联机功能得到了[illegible]，同时对硬件的要求也胜过了[illegible]。国内当时由于网络条件的局限，玩家只能通过局域网体验联机[illegible]戏的乐趣。即便如此，有条件的玩家仍属少数。

然而最让人感触深刻的是，游戏[illegible]暴力色彩引发的争论也愈演愈烈。国内外业界人士声讨“DOOM”系列游戏的呼声一浪高过一浪，这将该游戏的社会影响力人为推高到了游戏不能承受的程度。

终极毁灭战士（Final Doom）

发售时间：1996



两年之后，业界已经有了Doom类游戏、Doom Too游戏或者是Doom Like游戏的说法，史上最受欢迎的动作游戏桂冠当然地落在《毁灭战士Ⅱ》的头上，而此时id推出了《毁灭战士Ⅱ》的资料片《终极毁灭战士》。游戏分为“异星邪魔”和“阴间的实验”两部分，每部分各有32个关卡。与众多非官方的资料片相比，id的自身优势毋庸置疑，但是这不过是一些纯粹的关卡，游戏本身没有一点改进之处，遗憾。

雷神之锤（Quake）

发售时间：1996



[illegible]终极毁灭战士，不[illegible]在这一年[illegible]

正的地[illegible]。

在迄今为止的电脑游戏中，似乎还没有任何游戏能和《Quake》造成的影响相提并论，Quake包含了更多的新特性。游戏首次采用了硬件加速性能和编程技术的互动式运用，成功地建立起了终端用户定制和在线玩家社区的标准。游戏完全打破了Doom类游戏的虚拟3D式标准，设计了真正的3D场景和3D角色建模。游戏中主角的动作更加丰富，更加合理，玩家可自由创造新的技巧和战术。

承接Doom在联机游戏上的发展，Quake的多人模式设计堪称游戏史上的奇迹。id的设计师在网络联机上开发出包括TCP/IP连接和允许多人同时游戏的客户机/服务器网络。出色的网络性能使得人们通过互联网跨越时空、地域限制一起游戏、一起交流成为真正的可能。

游戏在商业上的成功不仅仅体现在巨大的销量上，id把自己优秀的引擎转让给相关的公司，取得了巨大的利润，也影响了许多后来的作品。这种前所未有的商业行为也奠定了id Software当时在业界的领袖地位。

1996年Quake被美国权威的《电脑游戏世界》（CGW）杂志评为动作类游戏的首选作品，而这不过是id所获一系列奖项的开端。

雷神之锤Ⅱ（Quake Ⅱ）

发售时间：1997



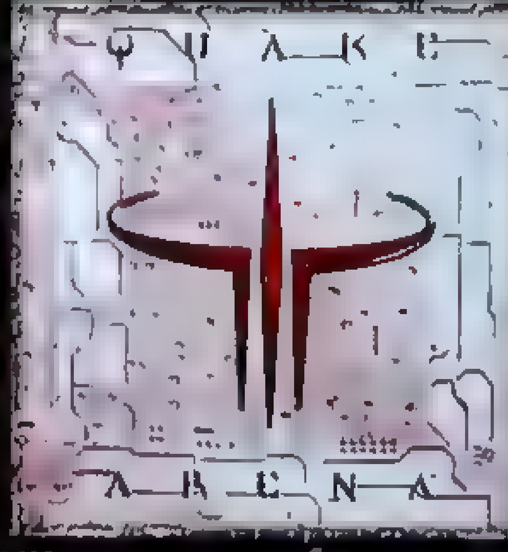
1997年圣诞节前的一天，是万众瞩目的《雷神之锤Ⅱ》首发的日子，这个游戏的期待度达到了有史以来的最高点。

Quake Ⅱ采用了全新的引擎，游戏的场景塑造、光影效果、角色造型等等方面都比一代更出色。最诱人的改进之处在于它的联机游戏支持多达100人的同时作战，远远高于先前的32人标准。和Quake一样，游戏对硬件的要求也提高了，当时对于大多数国内玩家[illegible]

而言，拥有那些天价设备[illegible]可望而不可及的。而Quake的另一[illegible]功能也在此时[illegible]出来[illegible]多[illegible]件评测室和硬件报刊中开始以在Quake类游戏中的表现来检验电脑整体或相关的硬件性能，这也许是开发者万万没想到的事情。

雷神之锤Ⅲ竞技场（Quake Ⅲ Arena）

发售时间：1999



在前两代作品的巨大成功之后，《雷神之锤Ⅲ竞技场》是在全球玩家的怀疑眼光下露面的。诚然，要超越自己无疑是困难的，但John Carmack和其手下的id精英们做到了。

借助硬件的发展和编程技术的飞越，游戏的图像效果和游戏性能堪称极品。许多的新图像效果，比如：雾化效果、材质纹理都得到了应用，完全即时生成的3D贴图让游戏中的场景和物件都栩栩如生。游戏首次支持A3D的3D音效，比过去感觉更加逼真。游戏的AI水准之高实属Quake TOO类游戏中罕见的。游戏性能在保持原有的流畅快速的本色以外，在稳定性上超过了前作。Q3A的这套引擎做出的效果比前作高出一个档次有余，这是不争的事实。其要求电脑的配置水准也是非同小可，这个似乎已成惯例。

游戏最大的改变就是完全抛弃了单人任务模式。id这么做也有他的道理，“Quake”系列游戏发展到二代，人们就只关注它的联机部分，单人部分成了可有可无的。但这样一来，Q3A对于某些无法联机的玩家而言，也成了鸡肋。

总体而言，游戏画面出色，联机一流，仅仅这两点就让Q3两度一炮而红，迅速占据了全球联机游戏的头把交椅，其风靡世界的热潮至今尚未消散。

雷神之锤Ⅲ团队竞技场

（Quake Ⅲ Team Arena）

发售时间：2000



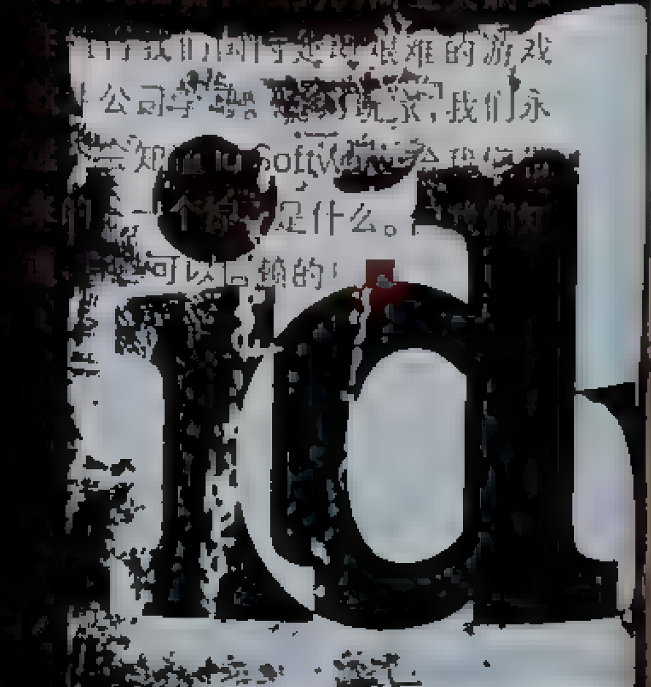
“Quake”系列首款官方资料片——《雷神之锤Ⅲ团队竞技场》绝不是那些杂牌工作室的设计水准，其中新意不少。游戏包括12个新的关卡、4种新的威力加强物品、3种新的武器、2种新的死亡竞赛模式、11张新对战地图以及新的组队游戏模式和全新的可配置的HUD。然而引擎的改良之处难以察觉，没有事先介绍的那么厉害。

游戏中对于角色造型的改变非常引人注目。你在选择角色的形象时，可以选择更换身体和头像。和前作相比，游戏提供了全新的8种男性和女性外貌，不同的部分可以相互交换，这样的效果有时非常滑稽，不同的组合会得到不同的形象。

尾声

本文截稿之时，有消息称《Doom Ⅲ》将采用更强大的完全即时演算生成3D图像的全新引擎，推出之时可能会要求配备GeForce 4（注意：不是GeForce 3）。id Software对硬件的追求已经达到近乎疯狂的地步。而Quake Ⅳ还少有消息，可见其正式发售还遥遥无期。

透过id Software十年来的作品回顾，我们可以感受到时代进步的脉搏和电脑游戏，尤其是以id Software旗下作品为代表的第一人称射击游戏的巨大变迁。id Software多年来[illegible]重点放在这一个类型的游戏上，以技术为先导，始终领先于业界其它公司，其发展的经验和独到的商业头脑实在[illegible]



北宋初年，正是西汉征伐大宛的一千年后，亦是天地劫故事发生的十六年前。年少的夏侯仪此刻还是个十七岁的少年，和父母一起住在北宋边陲的河州镇。由于容貌发色的差异，他知道自己非父母所生，但他并不了解自己来到这个世界的真正原因，也不知道潜藏在自己魂魄中的力量与失去的记忆。然而在他十七岁这一年，停止了千年的命运之轮又开始转动了，冥冥之中有一种力量驱使他踏出河州镇，投入外面广阔的天地。迎接他的，是一段无法想象的旅程



文/CX 蛋蛋

河州

与母亲说完话后，拿上炉子上给老文的鸡汤出门。来到镇子下方，进老文的房间，发现他病得很重。到镇子的医生处，得知老文的病需要“金萼红花”做药引，但药已用完。到老文家与他道别，回自己家向母亲辞行，再去药铺告别李大夫。（支线1、2）

支线1：李大夫家旁有一女孩哭泣，与其对话五次后，布娃娃被阿平所抢，到房屋后面的一块大石边找到了躲藏中的阿平，再在李大夫家门口附近三个小孩玩耍之处旁的筐子里找到布娃娃，交给小女孩，可得彩石弹珠。

支线2：与小孩对话得知巨蝎子一事，并答应阿吉妈妈找回阿吉。出河州后沿着山脉走，触发事件，打败蝎子即可。

兰州

在门口有守卫阻路，原来城里出现奸细，一番解释后，守卫终于放行（支线3）。来到兰州城药铺（在客栈左边），不巧药也已售完，但大夫有办法，来到进城口左上方的无人废屋。在屋内发现女孩封铃笙，得知她就是奸细。此时敌人来到，将他们打败后，从后面绕到一架马车附近，躲进马车出城。

支线3：到城西南角挂市匹处附近时，从城门左边大树旁不被察觉的小路上去，发现一神秘人躲在墙角，可以用350两买到羊皮封卷。

不知过了多久，马车到达一处营地。打败车旁的敌人，下车发现身处山洞中。先到敌人帐篷中取得酥油，然后到左边的石门外，在一块光滑的墙壁上调查，封铃笙打开石门机关，二人进入门内。此时封铃笙坦诚的告诉夏侯仪自己原本是为此而来，夏侯仪表示仍愿相助。面前又是一道紧闭的石门，周围有三个石柱，地上还有一具尸体。调查得知要把三个圆球放入石柱上来开启机关。在地上捡到三个黑石球，石球上有不同颜色的花纹，按照蓝、红、黄的顺序放入左、中、右三个石柱，石门打开。进入后来到了深层，齿轮被灰尘堵住。用酥油润滑齿轮，大门开启。

进入密室，见一个白发少女正沉睡在冰池中。调查两把椅子，此时一个将军闯了进来了。正要动手，白发少女苏醒过来，三人联手击败将军，白发少女冰璃加入（对话选择“是你·　”冰璃好感+1）。来到洞口，封说这里是凉州附近，三人一起前往凉州城。

凉州

进入凉州，来到酒馆，席间封铃笙谈起七曜汇聚毁灭古楼兰的故事。此时遇到了神阙宫四婢，得知神阙宫邀请中原各大门派前来西域调查古楼兰重现之事，不料宫主斋女却突然失踪了，四婢请封帮忙寻找斋女，铃笙满口答应。

三人要了间上房休息，封给夏侯仪一个紫金王鼎（可用来炼化合成各种物品的宝物）。第二天醒来，在客栈门右边遇到愁容满面的慕容筝观主，得知其女慕容璇玑也失踪了，封答应帮忙寻找。由于时间尚早，在城内寻找线索，于东南城门墙角处看到一粉红色香袋，这正是璇玑的。此时旁边一书生告诉众人，他看见一女孩偷偷进入了一个商队的马车，于是众人来到城中间讯问驮队简老板，得知车队出城往西北方向走了。

从西北城门出城，沿沙漠西行，没多久就看见一商人正被盗贼追杀。救下商人后，从强盗身上搜出书信，得知斋女已被送走。商人说在北方绿洲见过盗贼，大家决定回凉州休整再作打算。回到凉州，来到马棚与商人交谈，得到了“北山绿洲的详图”。然后出城，赶往绿洲。

绿洲

进入绿洲，从最右边小路绕过守卫。来到帐篷里，发现躲在这里的慕容璇玑（先进右上方帐篷发现躲藏中的慕容，慕容好感+1）。敌人闻声赶到，解决后来到帐篷内找到头目阿尔泰巴，一番恶战将他打败。不料此人守口如瓶，拒不交代斋女下落。无奈之下，铃笙心生一计，欲擒故纵，放走了他，却暗中在他身上使了跟踪术，可利用纸鸢了解他的路线。此时，一只纸鸢带来了封铃笙师兄的书信，封只好辞别众人，将纸鸢之法传授给夏侯仪。回到凉州，在入口碰见慕容筝，慕容璇玑加入队伍。

磐沙堡

出凉州，使用纸鸢，在纸鸢带领下来到磐沙堡。由于大门紧闭，大家沿左边小路来到一棵大树下。遇上了璇玑的小师叔杨云佐，得知通往堡内的密道，并得到密道的青铜钥匙。进入密道内的地下仓库，来到二楼后，听到两盗贼谈话，说是进入城堡需要烟火。

盗贼走后，众人在二楼上找到烟火。回城堡大门，沿左边阴影下来到火盆里点燃烟火，趁乱混进堡内。进入左边的地下监狱，打败看守后取得钥匙，放出了被关此处的古伦德，古交出一把石制把手，加入队伍。之后，到二楼解决里面的敌人，得黄金钥匙，到二楼右边楼梯口，看到墙洞上有个小孔，使用石制把手，再触动旁边墙壁里的烛台，此时吊台向上移动，来到三楼。之后上右边楼梯，用黄金钥匙打开门，看见古伦德的老师葛梅尔，他被关押在这里破译古楼兰的秘密。他一见冰璃，认出她就是来自古楼兰的罗睺神剑使，兴奋之下，西归极乐，临死前说出磐沙堡地牢的事情（回到救古伦德的地牢，启动方形机关，自此磐沙堡可自由出入）。

此时一群守卫闯入，解决之后，出发寻找斋女。来到四楼，到达天台，再上梯子进入练武厅，打败敌人后取得“锻铁钥匙”。回到四楼，在左边的吊台旁边墙上也有小

孔，插入石制把手后再搬动旁边墙上的烛台，吊台机将大家带回二楼。回到一楼后，在中间半圆柱体的右边墙上有机关，使用锻铁钥匙后正中的门打开。进入登顶密道，来到大殿，敌人首领皇甫申和昏迷的离女都在这里，与皇甫交手后救回离女。

中原五大门派突然集结堡外，准备进攻。众人带离女出堡，周浩和朱宗两个小人却将众人视为魔族一伙，要下杀手。夏候仪万般无奈之下，出手打倒两群小喽罗，然后和周、朱二人交手，但两人实力极强，此战必败。正当周朱两人欲行凶之际，封姐姐及时赶到，但夏候仪还是遭到暗算昏了过去。

夏候仪醒来后发现身在客栈，先和冰璃有一段缠绵的对话，却被璇玑闯进来撞见。尴尬之际，听到隔壁传来的争吵。原来封铃笙的大师兄一直喜欢她，但封却喜欢三师兄皇甫申，此次更是为了寻找皇甫才来到西域。大家决定帮助铃笙去找皇甫。

刚出客栈，遇到河州镇的沈大伯，得知父母被赫兰铁罕抓走，高老丈也被打伤。夏候仪决定回家看看。到家门看到告示，然后去找高老丈，老丈已奄奄一息，临死前将破损的紫金剑给夏候仪（支线4）。

支线4：在完成支线1、2的前提下，在村东南角和哭泣的阿吉对话，得知阿玲被老太婆拐走。来到兰州，在客栈中与中间一位侠客对话，知道妖婆出没的地方。出兰州往西北边走，遇见妖婆，妖婆索要彩色弹珠，选择救阿铃性命要紧，把弹珠给妖婆然后打败她，彩色弹珠变成血灵神珠。

救母

众人一起去肃州救母，城门守备森严，无法进入。无奈之下，只好先到甘州。进铁匠铺，从一身着披风神秘男子处得知，谭铁匠由于儿子被奸人所害，无心打造武器。进入里间，说明来意，将紫金剑给谭铁匠，他表示并愿意修剑，但要儿子做帮手才行。

夏候仪同意为铁匠救回儿子，铁匠说有办法让众人混进肃州，但需要凉州简老板的帮忙。到凉州经简老板同意，再次回甘州见谭（支线5）。此时谭已经准备好一切。众人藏在运送兵器的马车内混进甘州石塔。

在牢房里救下谭志远，得知父母不在此处。上楼后没有找到出路，谭志远上来指点，众人启动机关，大家开始登楼。到达顶楼战胜赫兰，得知父母已死，夏候仪突然头痛，狂性大发。

支线5：进入甘州城门后，发现右边的树荫下站有两个人，好像在密谋什么事。再到客栈门口去，见客栈左边小巷里又有一群盗贼模样的人在商量什么。这时可以离开甘州，在甘州和肃州之间的小道遇见几个盗贼正绑架着一个少女，救下少女，从盗贼身上的秘函得知此少女为西夏银川公主，而盗贼为赫兰铁罕的手下。公主决定和夏侯联手，此后可直接从肃州进入石塔。

梦境

霍雍正在在古楼兰城的思偈之间中打坐。侍女来报楼兰王有请，上楼在四楼见到了楼兰王，得知汉朝使节将要来访（支线6）。返回思偈之间，从登顶密道上到观星台，找到剑使冰璃。正谈话时，突然有敌人袭来，是一只大鸟，其实是来自天朝的相胤。将敌人打败后，霍雍因力尽而昏倒……

支线6：见完楼兰王后，到左侧佣人房间，见一个打瞌睡的侍女，多对话几次后侍女询问一件东西该放在哪里，选择放在宝库里。

火怪

醒来后见冰璃守侯在床边，这时璇玑进来（卧床时的选择一“听冰璃的话，多躺一会。”，冰璃好感+1，选“下床走走”，无。选择二：选“不去追慕容”，冰璃好感+1；选“追慕容”，慕容好感+1。）

去见葛云衣，葛表示夏候仪不是凡人，背负着非常重要的使命，让他去寻找失落的记忆。夏候仪决心勇敢的接受命运的挑战。之后众人来到谭铁匠处，打听到矿石商队消息，原来商队曾来到甘州。到“东北小山丘”战胜火怪，得到封石后，回城来到铁匠铺。谭铁匠答应打造火铜矛，但要等些时候来取。

之后众人听说此处古董有名，便来到铁匠铺下面的古董店，竟与皇甫申不期而遇，他就是封铃笙的师兄。之后皇甫借故离开，大家决定帮助铃笙去找他，从古董店老板处得知皇甫去了高昌古城。大家和老板定下了寻找神镜的交易，往高昌古城出发。

高昌古城

沙州向北便是高昌古城，众人来到此处，却被困于迷阵中。所幸封铃笙发现其中玄机，破解了迷阵（走法见沙漠迷阵图）。来到里面，四大门派正为谁早进入古城而争论。众人进入古城，确定幻象是妖魔所为，在里面找了大半天终于找到了入口（走法如高昌迷宫图），在里面找到了受伤的皇甫申，他将戒指送给夏候仪（支线7）。

众入立即进入梦镜，见到了在古城作怪的元凶——上古四大凶神之一的饕餮，接着一场大战，获胜后得到金属断片（第一片）和镇龙之玉。夏候仪正要借助戒指的力量离开，但又一次昏迷过去。

支线7：此时再回皇甫申所坐之位，发现他已不在，地上有一个黑锻钥匙。再走到切入隧道的井口，会听见有人声，回到井中，向西走看见商皇君正被几个门派追杀，在此可以救下了商皇君。

梦境二

霍雍睡在书房里，忽被幽魄的脉动震醒。卫士来报，众士兵被怪物所伤。霍雍立刻回到思谒之间的寝室，进入了书柜后的秘道来到地下层，遇见冰璃后，得知渊兽从幽界闯出，还是保护天动仪要紧。二人来到了天动仪的中心地带，发现天枢仪座出了问题，原来渊兽肓瘫吸附于其上。打败肓瘫后，天枢仪座发生混乱，幸得霍雍全力镇住。霍雍因此耗神过度，晕到在地……

危机

夏侯仪渐渐醒来，见伙伴们倒于古城入口，周宗和朱浩两个奸人正欲加害。危机时刻，四大尊者赶来救走众人，但他们发现夏候仪的记忆未醒，便也想趁他力量未复之时结果他。幸好葛云衣及时出现，说服四大尊者离开。

回到甘州客栈，云衣让夏侯仪去寻找身世之迷。之后夏侯仪和冰璃去楼下喝茶。璇玑来到，拉夏侯仪出去逛集市（支线8），夏侯仪给璇玑买了一个玉坠（支线9）然后回客栈。封铃笙、古伦德两人也苏醒。封提议去沙洲找线索（支线10）。

支线8：冰好感=4，带冰璃逛街，并在下方宝石商人处出现买首饰事件“冥华紫晶”，关系到好结局。慕好感=2，带慕容逛街，并在左方宝石商人处出现买首饰事件“玉凤”，作用不明。

支线9：逛完街后在城市右下方的茶水摊处遇见商皇君，并介绍到神官阙门下。

支线10：先别出城，到古董店内遇见相恒子，他很想要夏候仪的镇龙之玉。夏候仪表示可以借给他使用，于是相恒子让夏侯去沙州城郊月牙泉边找他。到城市下方的大树下，遇见严婆婆，答应帮其送信给圆智大师。来到沙州甘陀寺，正巧圆智不在，来到左边的藏经殿，悬性会让夏侯仪帮助找《迦楞经》。离开甘陀寺到茶水摊，再次遇见商皇君，得到了银川公主的信，让夏侯到莫高窟千佛洞（此时需先到客栈店小二处打听千佛洞的位置）。出城到莫高窟，发现赫兰铁罕正要加害银川公主和李元昊，杀死赫兰铁罕可得龙王戟、龙鳞金胄，并且公主赠辉月魂石，取得自由出入肃州的特权。

七片金属片

第一片：出了甘州，夏侯仪想到迦夏之窟看看。来到迦夏之窟将刻盘断片放到蓝色光座上，看见一段影象，古伦德回忆自己好象见过相似景象，提议去沙洲找线索。来到沙洲，在药店看见奇异服装的小女孩，于是众人追至客栈，在二楼尽头的房间里找到了伊丝朵，帮她治好了病人，然后跟她约好一起去尼雅。

之后在沙洲的佛塔下面和伊丝朵汇合，一起向尼雅出发。到达尼雅，伊丝朵先回家，众人来到药铺，答应老板寻找库迪老爹的要求，之后到旅店找到薇达，得知库迪在烽火台。再去问药铺老板娘烽火台位置，其标注在大地图上，然后去旅店和老板打招呼，给伊丝朵留言。出城一路北行，到烽火台顶找到库迪老人，他说60年前曾见过幻城。并答应返回尼雅。

返回尼雅旅店，得到伊丝朵留信，出城走向西南方。进入西南山中树林，发现里面全是死秽的气息。走出密道，看见世外小村拓浑，找到伊丝朵。夏候仪向伊丝朵的爷爷询问幻景中的事，没想到伊丝朵的爷爷大怒，下了逐客令。

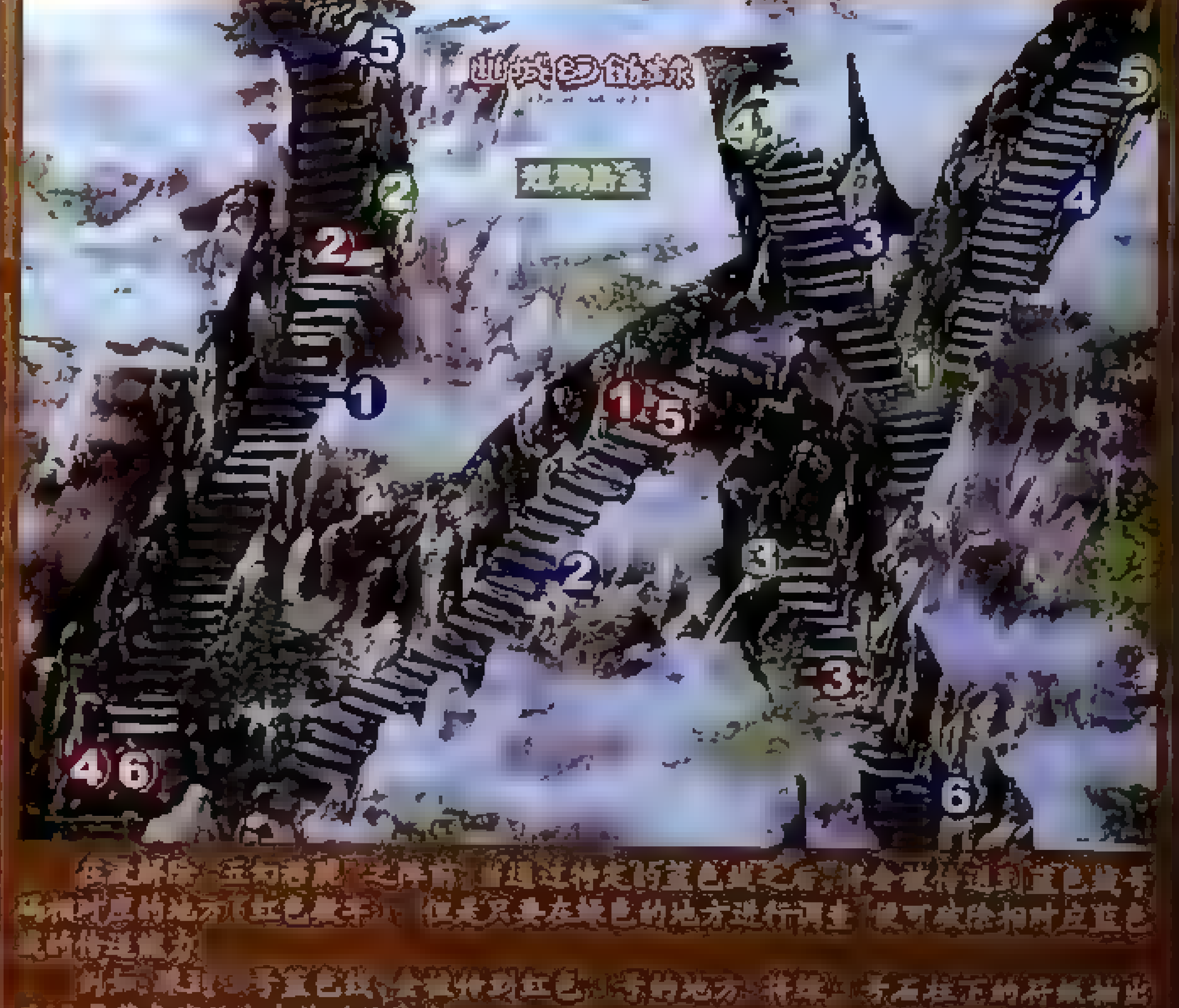
众人只好离开。伊丝朵追了上来，她说村里又有人失踪了，并想半夜带大家返回村子，调查一个神秘的石洞。半夜回到村长家，在房间中央的石像右眼处找到了山洞钥匙。进入山洞，一路向右走，前方出现了正在用死人制造活尸的冥皇郸阴。大家乘黑夜回到村庄，伊丝朵认为铁门山洞里隐藏着重大秘密，在屋子中间的石像的左眼中找到黑玉钥匙，打开洞门进入。这时爷爷走了进来，原来伊丝朵早在6年前已死，靠爷爷和郸阴的人偶交易才活到今天。伊丝朵也在此时闯了进来，劝阻了爷爷阿图兹的行为。郸阴觉得与夏侯仪甚为投缘，赠其血厉鬼皿后离开。之后夏侯仪继续往里间走，发现了被幽火包围的金属断片，拿下后，村里的阴森之气尽数散去。原路返回，离开拓浑。

第三片：离开村子去月牙泉找相恒子，由于血厉魔皿能克制妖龙（注意点击石头2次），相恒子让大家跟他去龙驹岛降龙。

来到龙驹岛，上岛的道路是迷阵，破阵的办法是注意调查道路两边的石柱子，取下柱上的咒符即可破除机关。取下五张咒符后可从最左边的道路进到第三个区域，在这个区域再取下七张咒符，就可以从最右上方的道路登上顶峰（走去见龙驹岛图），和妖龙解臾交手。

之后众人向相桓子报了喜讯，再到摩云顶向他学习无上咒法，夏候仪习得罗渊沌灭，封铃笙习得无上灭去，条件为：神70以上、魔60以上、等级60以上，慕容璇玑习得千煌雷烈，条件为：神80以上、迅70以上、等级60以上。之后便可以离开龙驹岛了（支线11）。

先到迦夏洞去看影像。在沙州杂货铺内了解到方老爹采盐迟迟未归，采盐地点是罗布泊。来到城门处的佛塔下遇见察斯葛，得知罗布泊方位。于是赶往西北方的罗布泊，进入山腹古道，在一扇门前发现幽兽，解决后进屋，找到方老爹。



之后来到了采盐场。在采盐场的右边发现一密道入口，但紧闭着，无法进入。大家返回沙州后，发生了日食，还听说了关于诸幻神镜的事情。再次进入甘陀寺，发现塔内有妖魔，封铃笙提醒说楼梯上设有迷阵，依次是　上楼→下楼→上楼→上楼→上楼→下楼→上楼，来到五层塔，地脉仍然混乱。又见被幽火所围的金属断片，将其取下，异象与妖魔全部消失。出塔后遇见住持圆智大师，向其诉说来龙去脉后，他让夏候仪帮忙除掉妖魔。众人去甘州严婆婆家，到地下室打败冥独后，取得黑兽魂石。然后回到沙州。

支线11：出了龙驹岛，来到磐沙堡，黑铁钥匙打开四楼皇甫申的卧室大门，在里面可以找到太乙占盘和百草药经。一直上到顶层，感觉到紫电之气。回龙驹岛向相桓子索要紫电金璧后，再到顶层，降服紫兽，得到紫兽魂石。来到肃州，在市集上见到一算命术士，他看出璇玑将有死亡之灾，要帮他找回太乙占盘，才告知解救之法。在集市的右角上，看见寻找血灵神珠的侍女，她带夏候仪去见主人雅布斯，用血灵神珠换来了辟邪紫金和炼金初要。回到市集，进入酒泉内调查，发现内有妖怪作祟。返回市集，在右下方的草地里见到一哭泣的小女孩，多对话几次，了解到了酒泉结冰的缘故。接着再去雅布斯的家，得到可以除魔的火凛冰实。去客栈内睡觉，半夜再去酒泉，将火凛冰实投入其中，酒泉燃烧起来，里面的妖怪熬不住，终于现身，一场大战打败妖怪后，得到白兽魂石。接下来返回河州镇老家，把炼金初要给李大夫，即可随便上到他家二楼，在楼上找到大还丹、九子菩提、愈神幻雾等宝物，最关键的还是两个紫霜云芝。再到肃州去找算命先生，将太乙占盘给他换来铸命封石、神临金丹、乌光玄铁，并请他推算拯救慕容璇玑之法，以后每完成一个任务就可以来这里找他一次，他会推算出需要一个重要的道具来救璇玑，第三次能够算出那个道具就是七色璎珞，最后一次推算出组成七色璎珞的七块宝石名字。

第四片：回迦夏之窟，见影象。来到月牙泉去发现倒在地上的道士王成甫，救他回沙州客栈。之后众人来到甘陀寺，从圆智大师处得到一张五方遁符。再次到月牙泉，发现有一块石头后面寒气极重，在左边一点使用五方遁符，就来到水底。众人来到中间，此时怀中的白兽魂石突然苏醒，再次打败冰怪，之后依次进入左下、左上、右下的通道，破坏掉冰锥上的冰晶，最后在右上方的铜道里看见了诸幻神镜。

神镜内，众人打败幻象后得到神镜，魃妖把大家送回地面。在沙洲客栈遇上王道长，并得雷焚剑。之后回甘州铁铺拿火铜矛，再一次去古玩店，并将幻镜出示，得知呼延崇的下落。于是众人前往沙洲西方的山中古墓（莫高窟以西），找到呼延崇，并得到千佛洞密室秘密。然后向莫高窟进发，在第二层右边的佛室，先推中间的佛像，然后按照中→上→下顺序推左边佛像。进右侧密室。取下断片，发现另一密室。之后打开两个机关返回。

第五片：回迦夏之窟，见影像，发现是夏候仪家的地下室。从家里地下室取出第五片。

第六片　回迦夏之窟，见影像，去磐沙堡，进地下密道，还是从先前的左边地下通道过去。进入堡中，见到阿尔泰巴，他打开大厅，战胜妖魔后取得第六片。

第七片　回迦夏之窟，见影像，到呼延索家，呼延索正在为此事发愁，来到地道，取得最后一片（支线12）。

支线12：立刻跑去和察斯葛对话，还可以再次护送他去神秘商队处。见到商队的首领（名字[illegible]），[illegible]一定要买下西方神[illegible]，到商队的药店里，听说有[illegible]的怪兽出没，将紫霜云芝放入[illegible]下方的[illegible]，会引来[illegible]，[illegible]得[illegible]兽魂石。在千佛洞[illegible]里可以

找到《迷侠谱》，[illegible]将其[illegible]。[illegible]物鉴定了[illegible]，[illegible]，可以得知各上地的所在的位置。[illegible]来到了[illegible]西北角，发现一种[illegible]。使用诸幻神镜后便可以进到[illegible]，见壶上刻着[illegible]，装备了西方神教的古伦德人[illegible]。战胜[illegible]，得到了[illegible]。回肃州找雅布斯，将[illegible]和西方神教融合，便可以给古伦德装备了。

罗布泊

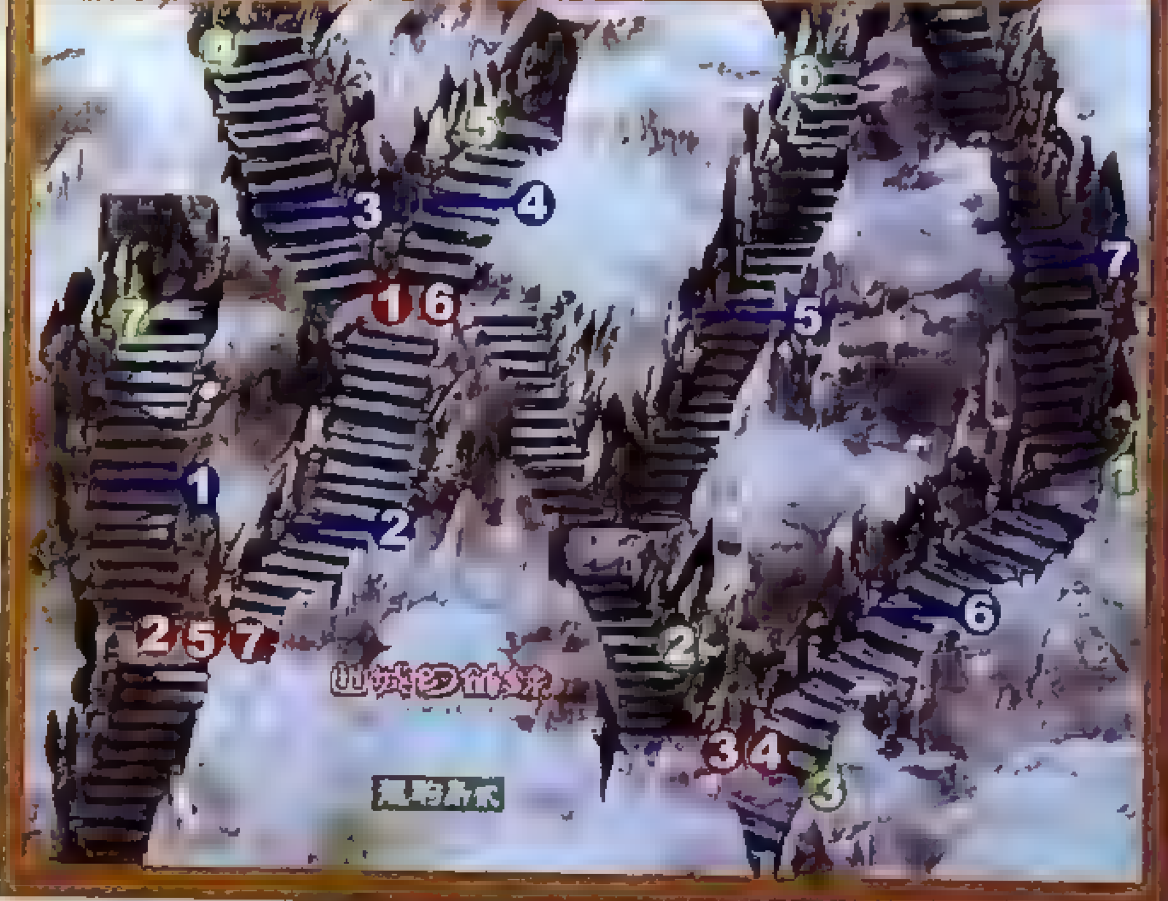
众人来到罗布泊采盐处的密道入口，发现密道之门竟已被打开。在左右两边的房间分别按一定的顺序打开五个机关后，来到下面的房间，打开其中的三个机关后，正门终于可以开启了。进入后来到了七曜之门，门紧关着，看来与地上的符号有关，从左起依次为3→5→1→4→6→7→2的顺序按下后，七曜之门终于打开了。来到七星大阵，破阵顺序为：左→上→左→下→下。进浑天仪室，到右上方密道。一路上战胜四支魔蚯，来到天枢座底部。战胜盲瘫，发现机座有问题，然后返回。从左上传送点回到大门，返回沙洲。

来到甘陀寺门口，碰见封姐姐的两位师兄。之后到佛塔下遇到商人，再次去尼雅旅店，从库迪处得知在烽火台上面可以见到幻城，夏侯仪决心登幻城解开宿命。

来到烽火台，在台下遇见葛云衣，上楼后从右边的梯子上楼，按照上→下→上→下→下→上的顺序来到顶层，在最上端偏左的一地点使用诸幻神镜，幻城出现在眼前。楼兰王的宝座后面有七星球，从左到右按照2→5→7→1→6→3→4的顺序触摸。此时皇甫申突然现身，欲抢夺刻盘。一场大战之后皇甫离开。然后众人收集四种不同的怪物内脏，至少取得要每样七份。收集齐全后使用飞龙返回。

回到客栈后，将四样东西进行合成，得到了7份玄魄幽壤。然后来到甘州城铁匠铺，请谭铁匠将七个碎片玄魄幽壤合成，出铁匠铺遇见葛云衣，夏侯仪向其讲述了事情的经过，大家就各自休息去了（支线13）。第二天，到谭铁匠处拿合成好的星晷刻盘，离开甘州径直奔楼兰（支线14）。

支线13：在甘州闲逛时，可以在城西南角树下找到冰璃，如果好感度够高，可去月牙泉约会。之间回答了两个问题，第一个要选择回答"我是和你一起……的旅客"，第二个要选择"……我要阻止你"只有选择正确才能在后面争引至关重要的定魂珠。



支线14：拿到星晷刻盘后，到拓浑村看望伊丝朵，发现她已奄奄一息，到肃州请雅布斯相救。雅布斯向冰璃要了些净魂，救活了伊丝朵。得到酬礼定魂珠和神鸟金翎。

最后的大战

从罗布泊进入地下楼兰，在大门处冰璃突然说要带大家去楼兰王的藏宝室。跟她来到藏宝室，冰璃用迷烟迷倒大家，拿走了星晷刻盘。

霍雍被侍女告知，汉军已经闯入楼兰城内。霍雍急忙去见楼兰王。之后带着冰璃来到观星台，启动了封幽死界后，回到一楼大厅前廊，从开门士兵口中得知，有飞影闪进了楼兰城。霍雍赶到天枢仪座之处，遇上了相胤，一场恶战后将其打败，但相胤却用计谋暗算了霍雍导致重伤，无法完成降曜之仪。霍雍发誓千年后转生继续完成心愿，随之掉下深渊。冰璃悲痛欲绝，回到人世间最初的地方，开始了千年的等待

楼兰的震动将夏侯仪震醒，此时的他已回忆起了一切。发现星晷刻盘已经被冰璃取走，依左起2→4→1→3的顺序按动房间里石象的眼睛，走出藏宝室赶到天枢仪座处，见冰璃已经完成了降曜之仪，时轮尊者正欲杀她，夏侯仪阻止，与尊者化敌为友。此时弥兰纳巴道出了前往罗睺城封住另一台天动仪的方法，于是大家继续合作，携手迎敌。这时楼兰城已经重新结合，从大厅走出楼兰（支线15、16）。

支线15：如果前面发生了和冰璃逛街买项链的事件，现在冰璃就会留下冥华紫晶——最后一块重要的宝石。另外，如果前面完成了霍雍让打招呼的侍女把宝物放进宝库的支线任务，那么此刻可以在宝库的宝箱中取得第二个神鸟金翎，还有化渊曲玉等宝物。

支线16：七色璎珞一定要在打罗睺神之前给慕容璇玑装备上，否则无效。炼化方法见下：

火凛冰实＋翡翠碧沙＝千棱幻玉

冥华紫晶＋乌光玄铁＝魂刹玉

神鸟金翎＋辉月混石＝流光镜玉

流光镜玉＋赤炼火铜＝赤霞珠

魂刹玉＋赤霞珠＝血璎石髓

千棱幻玉＋血璎石髓＝七色璎珞

回到甘州，进城见葛云衣，然后直接去楼兰。众人到达，见四派之人都在此，战胜周、朱两人。突然间罗睺神降临。

结局

壹 没有完成上面支线的话，战胜罗睺神后，她毁去了冰璃的晶魄，并夺走了璇玑的身体，两人全部死亡。为闯罗睺城，葛云衣帮冰璃复活，但她成了没有思想及灵魂的躯体。在观星台启动降曜之仪时，冰璃无法念出真言，仪式失败，无法到达幽界。

回到天枢仪座处，见众人都倒在地上，皇甫申来到此地。原来皇甫获得了罗睺之印，实力大增。变身后的皇甫仍被夏侯仪所击败，不服命运的他用全力毁了天枢仪座，导致仪座失控，惊天动地的震动起来

躺在沙漠上的夏侯仪渐渐醒来，已经过去8年之久了，幽垠之被的力量使他失去了左手手掌，而朋友们都在那次震动时埋没进幽界之中。失去了爱人和朋友的他异常悲痛，发誓即使花费一生，也要重返幽界找回朋友。一个月后，谭铁匠帮他打造了一个铁手。从此，夏侯仪开始了中原之行

贰 虽然拿到了定魂珠，没有七色璎珞。战胜罗睺神后，她毁去了冰璃的晶魄，并夺走了璇玑的身体。在定魂珠作用下，璇玑利用冰璃的身体复活了，但是冰璃的灵魂就将永远沉睡于黑暗之中。大家从观星台出发，前往幽界去找罗睺神决战，一个新的篇章即将开始。

叁 拿到了定魂珠和七色璎珞两样宝物，罗睺神失败后，企图夺走璇玑的身体时，被七色璎珞的法力挡住。在定魂珠的作用下，四大尊者召回了冰璃的灵魂。众人从观星台出发，打败了前来考验大家的杨云佐（相胤）后，乘黑龙直飞天际，前往幽界讨伐罗睺神，那又是另一段神秘的旅程……（建议保留存档，以待官方资料片的推出）■



高昌古城可以分为地表及地下两层。地表层总共有七个出入口，与地下层相对应的位置并不不会交换，分别以壹到柒的符号标示。

地下层通道则因为鬼貿的力量影响而导致紛乱，以不对称方式互相传送。这里以英文字母＋数字的方式标示各通道互相传送的情况。如果走到A3传送点（大写字母＋数字），传送到的地方则是a3（小写字母＋数字）。

特别介绍最快的移动到各地表出入口的路线，大致上可以分成前后两段

第一段

①从【出入口壹】下到地下层（01）。

②到【出入口贰】：（01）的【A1】→（02）的【A6】→（03）的【B3】→（04）的【B7】→（05）的【C1】→（06）的【出入口贰】。

③到【出入口叁】：（06）的【C4】→（07）的【C7】→（08）的【出入口叁】。

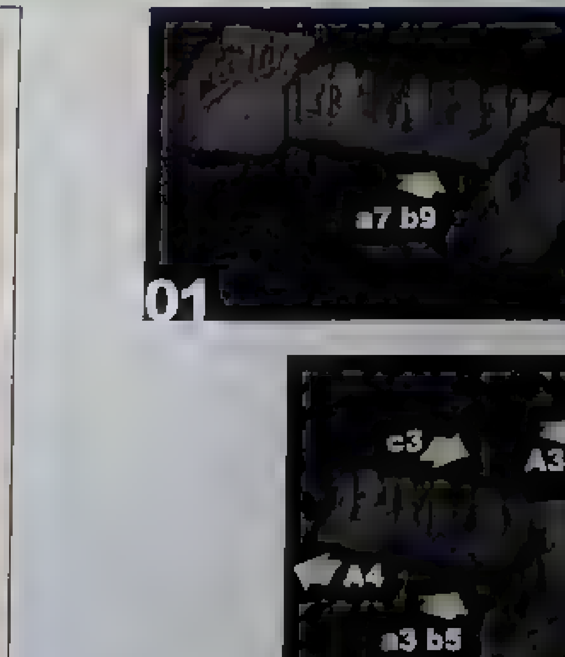
④到【出入口肆】：（06）的【C4】→（07）的【出入口肆】。

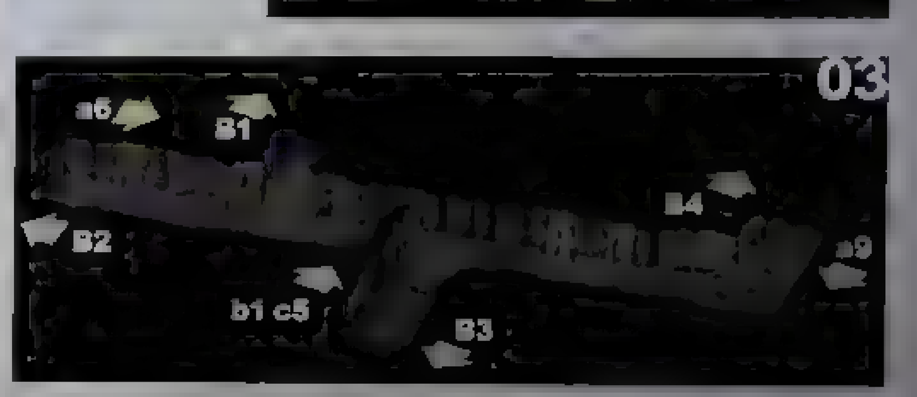
第二段

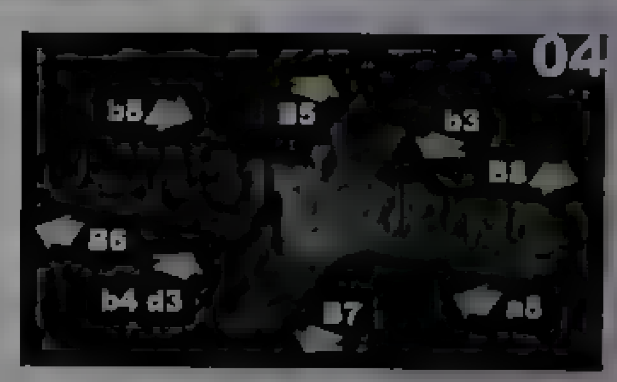
①从【出入口肆】上到地面的南走，再从【出入口伍】下到地下层（09）。

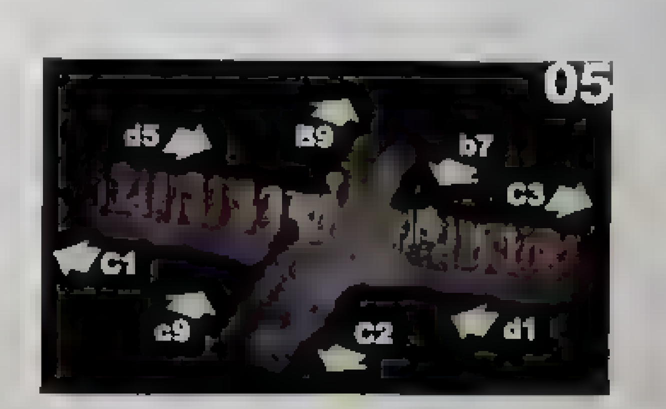
②到【出入口陆】：（09）的【D2】→（10）的【D4】→（11）的【D9】→（12）的【E2】→（13）的【出入口陆】。

从【出入口陆】以后的路线就是一直线了，并没有传送的障碍。

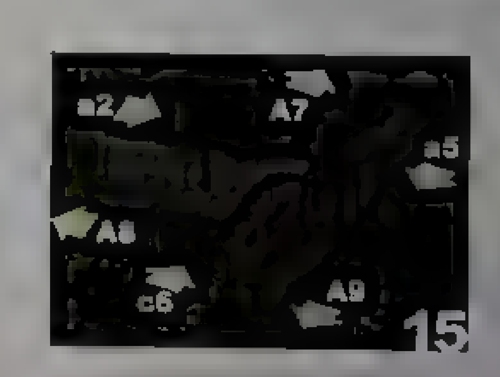


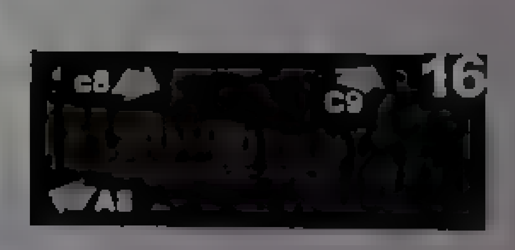




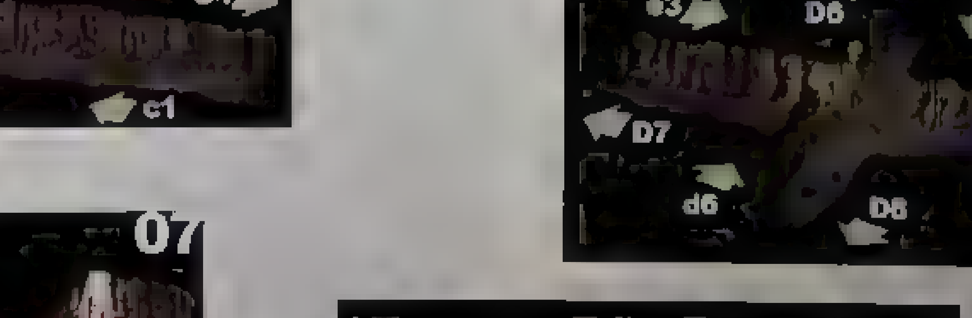




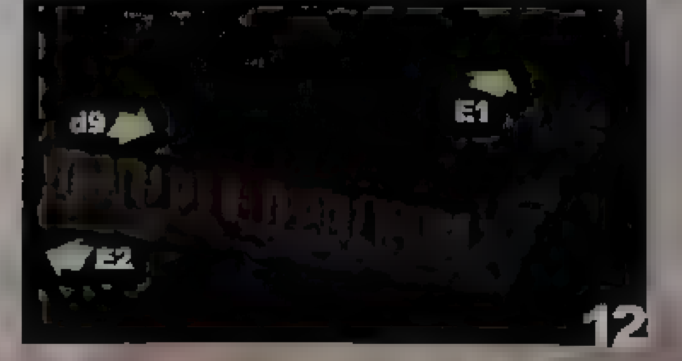


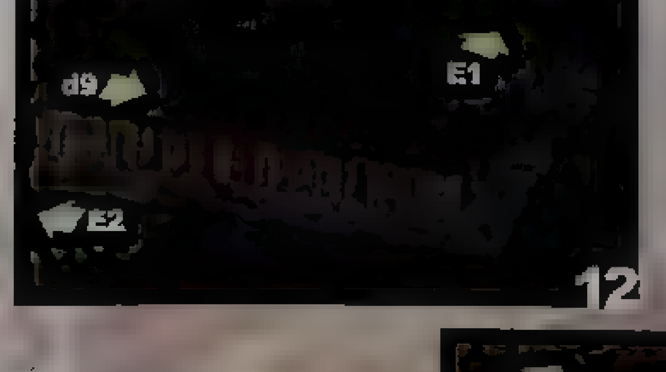




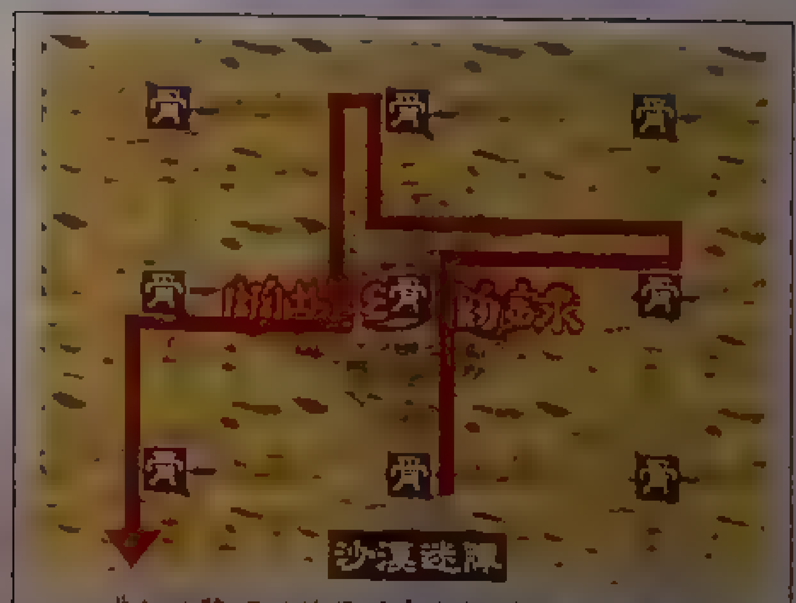










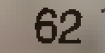


进入迷阵可以从干尸身上得到提示："迷方迷之阵承踏北斗，其奇异之处在于其迷步反閃、奇偶分行要诀是逢奇则反，逢偶则右，始终方迷，成此七步后，由兑破阵，亦即先由坎位……"

依照提示，破阵之法应该在单数方向时，以前一个双数方向的反侧而行；而双数方向时，应以前一个单数方向的右侧而行，这样反复七次后即可破阵。

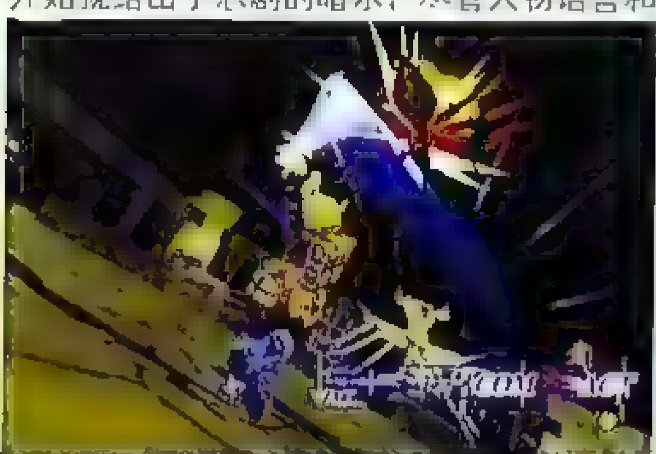
另外提示中开始步行的方位，"坎"就是北方，而结束的方为"兑"则是南方。

所以得出的正确走法次序应该是：北→东→西→北→南→西→南。附简易路线图（每次绕过做为标志的干尸即可换下一个方位）。



开篇剧情乍看上去是十分老套的勇者系 RPG，如果戈尝辄止，笔者是绝不会对她作出如此高的评价。因为故事最精彩的部分在于其后剧情的展开，随着冒险进程的步步深入，各种各样的伙伴加入队伍，一路上被黑暗之神巴鲁玛控制的人也逐渐被发现。这些本是正常的人在获得了黑暗的力量之后的各种表现，是游戏中最为出彩之处，世态炎凉、人情冷暖尽缩其中。

更加值得一提的是游戏中无所不在的，似有似无的那种淡淡的哀伤气氛，米蕾尼亚是被巴鲁玛之翼控制下的艾蕾娜的另一身份，也是大家眼中的恶魔。她表面冷酷，藐视世间的道德，然而实际心地却十分善良。这种设定从一开始就给出了悲剧的暗示，尽管人物语言和



一些小情节极尽插科打诨之能事，但悲伤的气氛却象一条暗线，自始至终贯穿游戏，无法掩盖。同是悲剧，被誉为"巅峰"的"仙剑"和《格兰蒂亚Ⅱ》一比，却相形见拙，高下立判。前者的悲剧结局仓促突兀，为悲而悲，效果显然与后者相差甚远。

人物设计相当出彩。艾蕾娜和她的另一个身份米蕾尼亚性格上强烈的反差，男主角里特和哥哥梅尔菲斯间的复杂感情，活泼坚强的罗安，豪爽直率的兽人马雷古，甚至里特身边的那只会说话的老鹰斯盖都令人印象深刻。

游戏重点通过几个情节来刻画人物。艾蕾娜虽对里特有好感，但碍于神官身份，无法表白，而通过自己的另一个人格米蕾尼亚表现出来。里特在打败哥哥梅尔菲斯后，却阴差阳错的将控制梅尔菲斯的巴鲁玛之角吸入体内，这似乎只是一个巧合，但如果你深刻体会到里特的心理，就能明白他看到哥哥堕入魔道而无力制止、看到心爱的人被伤害却无法帮助的那种无助和渴求力量的心情——"谁知道，在里特的心中是否也曾有过将封印揭开的念头呢……"

类似的感人场面还有很多，相比之下，笔者的文字表现又是何等的苍白，不能言其万一，更多感动还有待诸君亲历。

系统虽算不上简洁，但不少细节设定实在很服务玩家。在迷宫里，画面右上角的指针显示出目的地和出口的方向，以及你现在距离目的地的远近。除了良牙君以外，其他朋友不再会迷路了吧。买卖装备时，会显示该装备对角色各属性的影响，让你能正确作出买卖的决定。

最具独特的还是战斗系统。在半即时制战斗中，除了在选择行动前每个角色的等待时间不同以外，每个招式也有各自的使用时间。这样一来，战斗增加了许多不确定的因素，甚至拥有了一些格斗游戏的要素。例如，如果在敌人出招过程中攻击它的话，就可以将其"Counter"，使其减血增多，而此时若玩家使用"Crtical Hit"攻击敌人，更可将其正在使用的招式强制取消。另外，如选中一敌人普通攻击的话，己方角色就会朝着敌人冲去，如果追不上敌人的话——因为敌人也在移动，这次攻击就会取消。多变的战斗过程使练级成为了一种新的乐趣。

日式 RPG 追求画面和音乐的唯美。《格兰蒂亚Ⅱ》也不例外，画风明快，色彩鲜艳，玩家宛如置身童话世界。除人物的头像是以 2D 表现外，在使用一些强力招式时，也会插入小段 2D 动画。笔者个人以为，它们比那些 3D 动画更有震撼力。

为了能更好的再现原游戏平台 DC 上的精美画质，特别加入了修改分辨率的设置，最大分辨率能达到 1024x768，多少可以弥补显示器显示 TV GAME 图像的缺陷了。



最严重的问题是玩家视角，虽然允许玩家自由变换视角，但由于 3D 作怪，还是会发生"被物体挡住视线而没有看到出入口"的情况，因为玩家不可能每移动一下都变换视角来对此地进行 360 度观测。

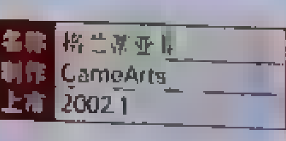
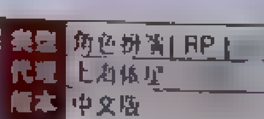
另外，游戏的"摄像机"压得非常低，也就是说玩家是从离地面很近的位置以斜 45 度角俯视观察地形的，极大限制了视野范围。若不是有右上角的指针，完全无法想象怎么可能走出迷宫。



一直以来，笔者都认为讨论 PC GAME 和 TV GAME 的优劣毫无意义，各有千秋嘛。但完成《格兰蒂亚Ⅱ》后，笔者发现再用"各有千秋"来给 PC GAME 开脱实在有些牵强了。日本游戏厂商在给 PC 平台开发游戏时完全不认真，以致 PC 上的日式 RPG 不是小品就是 H；而欧美 RPG 又令大多数国人难以接受。若非《格兰蒂亚Ⅱ》移植得如此成功，笔者可能真要为她省出数百大洋，买台 DC 来了却心愿了。■

文/柳宿

GRANDIA II 格兰蒂亚Ⅱ


名称	格兰蒂亚Ⅱ	类型	角色扮演[RPG]	A
制作	CameArts	代理	上海依星	
上市	2002.1	版本	中文版	



和平总是暂时的，而战争才是永恒的。人类、兽人、翼人、妖精、两栖五大种族生存在同一个世界里，他们的外形、习性和生活方式完全相异，唯一相同的是无限膨胀的欲望和好战之心。

马托尔王统一了伊伯尔大陆最大国家——托尔斯。但他的野心仍无止尽，发动了侵略其它种族的战争。

历经三年等待，"幻世录"终于重现江湖，但故事并不延续一代，而是回溯到 1000 年前的"魔神战争"时代，主角是一位托尔斯王国的兵长，接受了攻打兽人族的命令，一连串悲壮的故事就此展开。

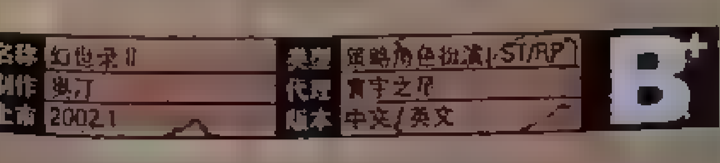


战斗的方式为回合制战棋，武力角色与魔法角色区别非常明显，武力角色必杀技多，威力巨大，却是魔法白痴。而魔法角色虽魔法威力强且广泛，但物理攻防较差，不堪一击。

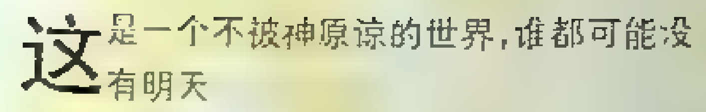
游戏保有一代的"连杀"设定，即角色杀死多名的敌人时所得的经验值会以倍率增加。但攻击次数越多，敌人所掉落出的物品也越多，玩家在经验和物品的获得上可以自行选择。

一般战棋都直接在场景地图里进行战斗，而《幻Ⅱ》的战斗会切进战斗画面，以大画面大角色的方式表现精彩的战斗。

魔法有地、火、风、水、圣、无六种属性，可以组合多样魔法。魔法效果运用了特殊的魔法特效处理程序，施展魔法不再是一成不变的播放动画，而是更加华丽夺目。■



名称	幻世录Ⅱ	类型	策略角色扮演[ST/RP]	B+
制作	奥汀	代理	寰宇之星	
上市	2002.1	版本	中文/英文	



这是一个不被神原谅的世界，谁都可能没有明天

向着大海探索命运的女孩艾妲，在意外落入海底深处后，竟来到华丽幽深的的人鱼城，历经了一段如梦般的奇妙故事。在她好不容易返回陆地后，竟意外发现自己身上，已被期许了某种使命……这一场欲来的风雨，究竟是忽明忽暗不可知的未来，还是早已被神写定的结局？



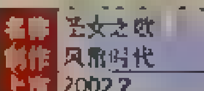
游戏的世界跨越海空，冒险旅程将经历如幻的深海秘城、无垠的原野大陆、华丽的文明之都、入云的参天巨树及漂浮的大陆 天空之城。

战场非常庞大，横跨数个屏幕，但自动视角转换系统永远能捕捉到最火暴的画面，体现出角色最神勇的模样。作战强调团队合作，多角色同时出击、合体攻击能比单打独斗发挥更大的威力，施展最强招式更需要眼明手快。



"鲁纳魔法系统"的特色设计 它源自北欧神谕古文石（Rune stone），以 25 种 Rune 文字作为魔法组合的组件，玩者必须把得到的古文石正确组合，才可将它们转换成一套魔法，然后用经验值与智能值来驱动魔法。

游戏名为《圣女之歌》，当然得拥有一流的音乐。据可靠消息，为"轩辕剑"系列配乐的苏蜂，为"仙剑"、《侠客英雄传Ⅲ》、《守护者之剑Ⅱ》配乐的 Feeling Music Group 等大牌都已经加盟配乐制作，阵容华丽，值得期待。■




名称	圣女之歌	类型	角色扮演[RP]	B
制作	风雷时代	代理	寰宇之星	
上市	2002.2	版本	中文版	



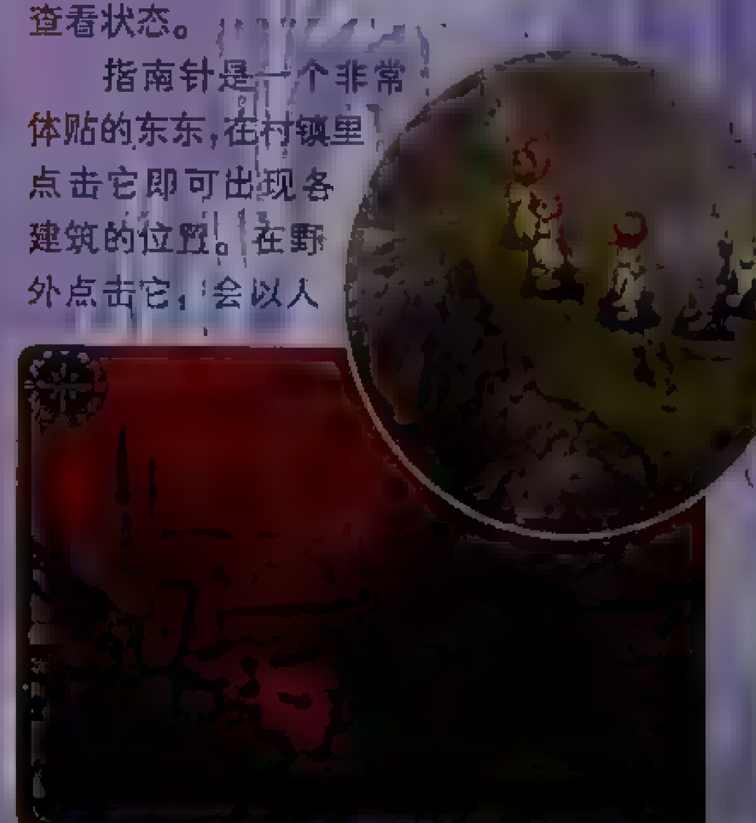


古代，人类在旧世界"伊甸"创造了辉煌的文明。伊甸灭亡后，幸存者们在新大陆开创了新的文明，这就是瓦伦西瓦。大陆被分成三个部分 强大的东部帝国、大陆东南百多座岛屿构成的王国和科技昌明的共和国。

在游戏里可以选择 3 位主人公：王国最南端的玛约鲁卡村里的少年西斯、做过 7 年傀儡皇帝又被赶下台的坦贲、共和国名门海茵伯格家族的长子艾刘特。但必须通关一次后才能用艾刘特当主角。

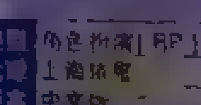
操作是"一鼠到底"。除了行走和对话外，按住右键拉动可 360 度旋转视角，移动中按右键则是跳跃。在人物身上点击右键可查看状态。

指南针是一个非常体贴的东东，在村镇里点击它即可出现各建筑的位置。在野外点击它，会以人物为中心列出东西南北方向，即使在辽阔的原野上或复杂的迷宫里也不会迷路。



在原野的魔法实验室中，可以自己研究组合魔法，把各元素和触媒放置在魔法阵里，然后背诵咒文即可。组合方法成千上万，没法一一实验，聪明的办法是到图书馆去翻资料或通过藏在隐秘地点的魔法书来了解组合的秘诀。

附带的日志本非常有趣，在这里可以看到冒险中找到的情报和书籍。书籍里面记载着帮助资料、大陆历史甚至是单纯的小说，内容十分丰富，加紧搜罗吧！■






名称	星座物语	类型	角色扮演[RP]	B
制作	SONNORI&GRAVITY	代理	上海依星	
上市	2002.1	版本	中文版	

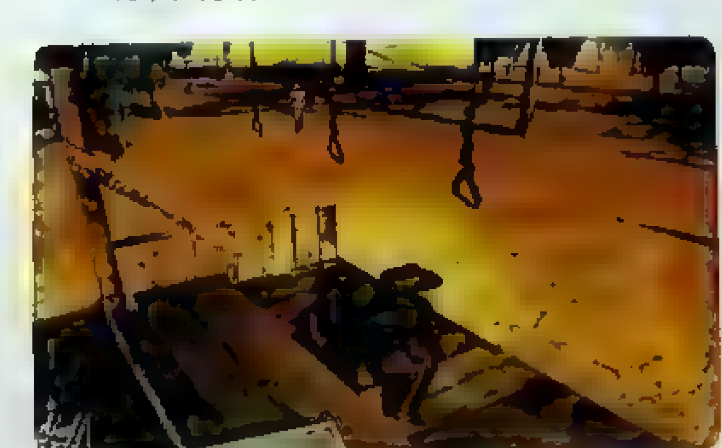
ZORRO

佐罗这个角色诞生于1919年，他也是20世纪最耐盛名的传奇英雄之一。相信佐罗的英雄事迹对于国内玩家并不会感到陌生，许多相关的影视作品都曾先后在国内上映，现在这位传奇英雄又被请上了电脑屏幕。

游戏基于传统的系列影片开发而成？每一关可以成为一段独立的情节，而这些关卡之间由一条故事主线连接。游戏中佐罗的身影将出现在兵营、修道院或古老的Aztec神庙中，他将完成一系列侦察和营救任务，这一切不正是你期待当中最富传奇色彩的动人故事吗。

击剑是游戏中的主要战斗方式，但有时你还需要利用一些辅助性道具如安眠药和炸弹。虽然英雄几乎被武装成了一个军火库，但事实上在游戏中他却不能杀死任何人，只能打晕那些警卫，但却不能要他们的命。游戏最大的乐趣在于秘密行动，你将发现很多情况，你需要悄悄接近敌人，在他的背后发送攻击。

利用制作公司自行开发的引擎——



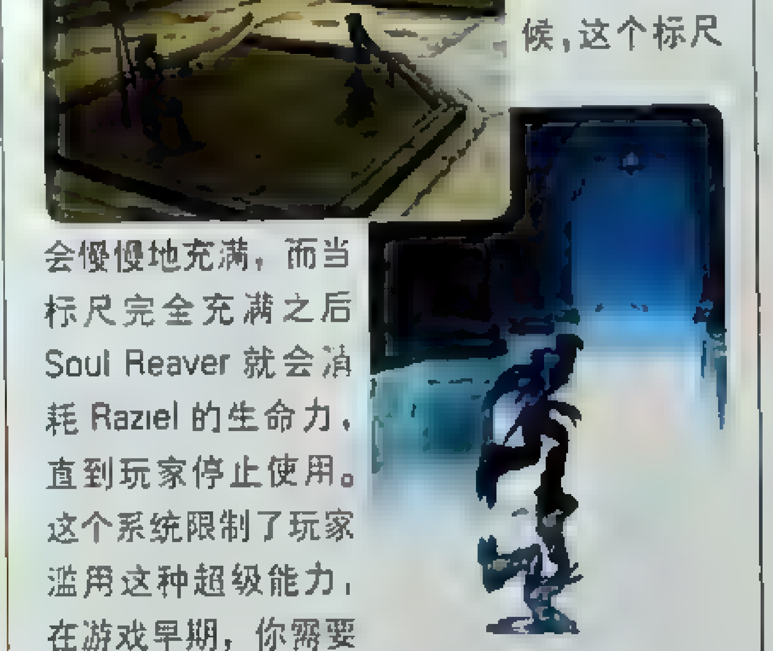
Phoenix 3D，作品在多边形、像素和动态光源的处理上性能出色。同时游戏中角色的动作完全采用动态捕捉技术合成，尤其是战斗时的击剑动作表现得极为真实。另外一个值得一提的是游戏中阴影的设计，佐罗经常需要在阴影中隐藏行踪。

最后深表遗憾的是，目前的游戏版本在系统兼容性方面存在着各种问题，我们期待公司会尽快发放修正补丁。■ （文/月月）



故事联系前作继续展开。在一代结尾时Kain进入了时空之门。现在，愤怒的Raze也将穿越时空继续追踪，最终完成他的复仇计划，同时彻底摧毁Kain吸血军团。

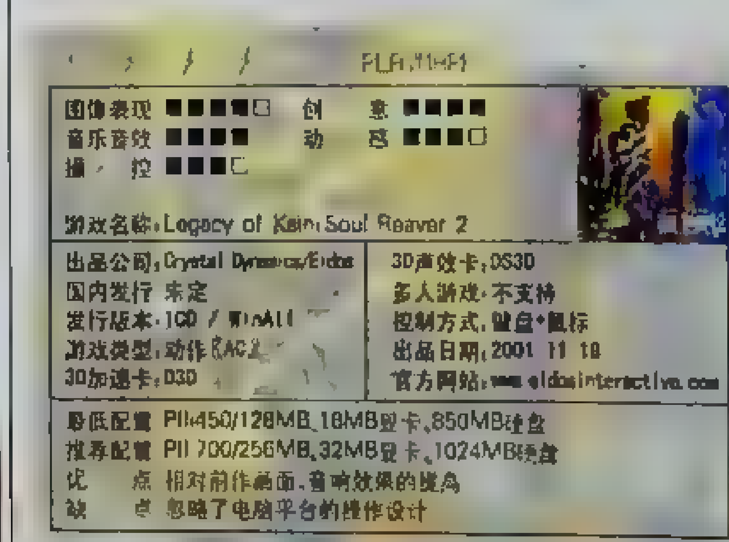
画面质量的提升是《灵魂使者Ⅱ》中最明显的改进，室内外场景设计变得更为宏大，而在细节描绘上则运用了诸多特殊动态光源和雾化效果技术，使之显得更为精致。在人物模型设计上同样有所突破，3000个多边形使得人物栩栩如生。



《灵魂使者Ⅱ》中Soul Reaver能力的运用也有所不同。游戏有一个体现Raziel和Soul Reaver共生关系的圆形标尺。当Raziel开始使用Soul Reaver的时候，这个标尺会慢慢地充满，而当标尺完全充满之后Soul Reaver就会消耗Raziel的生命力，直到玩家停止使用。这个系统限制了玩家滥用这种超级能力，在游戏早期，你需要更多地使用其他基本武器。另外在二代中，Raziel新掌握了20多种全新的超能力，当然对应这些技能，游戏的关卡谜题设计也显得更为丰富。

游戏最大的败笔体现在操控方面，鼠标+键盘操作方式使得玩家在战斗时很难掌握方向，而这对于一款动作冒险游戏来说却是致命的。有条件的话，建议大家配备游戏手柄。■

（文/Aan）



图像表现	■■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■■	动感	■■■□
操控	■■■□		

游戏名称：Legacy of Kain：Soul Reaver 2

出品公司：Crystal Dynamics/Eidos	3D声效卡：DS3D
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：1CD / WinAll	控制方式：键盘+鼠标
游戏类型：动作（ACT）	出品日期：2001 11 18
3D加速卡：D3D	官方网站：www.eidosinteractive.com

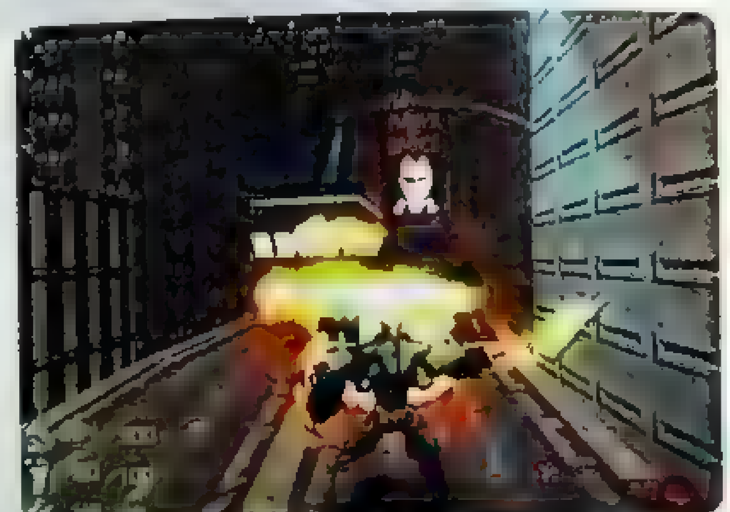
最低配置 PII450/128MB、16MB显卡、850MB硬盘
推荐配置 PII 700/256MB、32MB显卡、1024MB硬盘
优　点 相对前作画面、音响效果的提高
缺　点 忽略了电脑平台的操作设计



SLAVE ZERO 机神终结者

机神终结者是款深受日本动画影响的动作游戏，从游戏场景到机甲造型都带有明显的日式风格，这在以往的欧美作品中是相当少见的，由此又让我们感受到了日本游戏文化的非凡影响力。

作为一款射击游戏，故事情节自然相对简单。为了反对城市独裁者的统治，反抗军盗取了终级武器"机神终结者"。你作为其驾驶员，



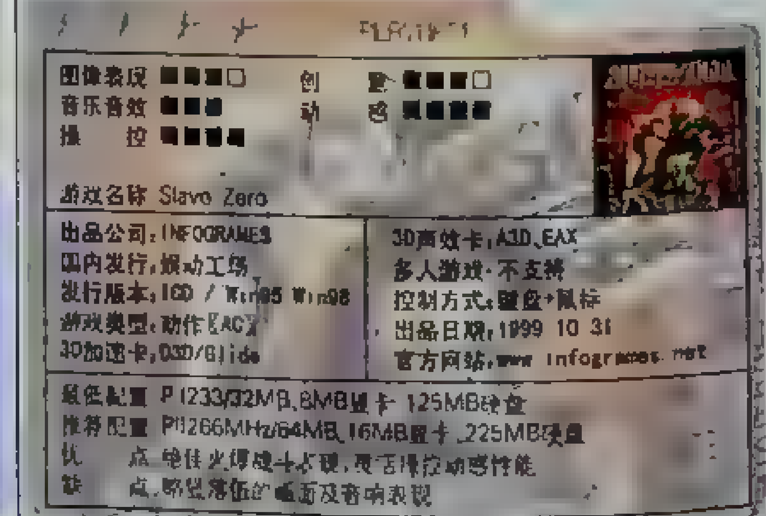
将与独裁者的机甲部队展开生死决战。

《机神终结者》的游戏性表现相当出色，身高近百米的机甲战士将在城市街区内展开混战。你可以看到机器人脚下穿行的车流和惊慌失措的人群，一切都显得如此真实，更有趣的是你可以从地上抓起汽车作为武器投向敌人。游戏在动感和操控属性方面的设计也令人满意。利用简单的鼠标+键盘便可以完成所有的动作，同时对机甲的控制感也表现不错，虽然真实感难以同经典的"机甲战士"系列相媲美，但作为一款单纯的动作射击游戏应该算是表现出色了。

游戏中的战斗非常激烈，敌机甲的AI较高，同时火力较强，这也就使难度大幅度增加。此外游戏中的武器系统设定相当丰富，你还可以对武器进行升级，提升其性能或改进攻击方式。

《机神终结者》虽然是一款多年前推出的作品，但从整体来看，在今天它同样是一款表现出色的动作游戏。■

（文/哲男）



图像表现	■■■□	创意	■■■□
音乐音效	■■■	动感	■■■■
操控	■■■■		

游戏名称 Slave Zero

出品公司：INFOGRAMES	3D声效卡：A3D、EAX
国内发行：娱动工场	多人游戏：不支持
发行版本：1CD / Win95 Win98	控制方式：键盘+鼠标
游戏类型：动作（ACT）	出品日期：1999 10 31
3D加速卡：D3D/Glide	官方网站：www.infogrames.net

最低配置 P1233/32MB、8MB显卡 125MB硬盘
推荐配置 PII266MHz/64MB、16MB显卡、225MB硬盘
优　点 绝佳火爆战斗场景，灵活操控动感性能
缺　点 略显落伍的画面及音响表现



SunTendy
秋之回忆
简体中文版
雨中的等待，莫名的不安
她的白色雨伞，漂落在路中央。
闪烁的警灯，喧闹的人群，
秋日又至……
席卷PS和DC平台的恋爱名作全中文登场！
简体中文版2CD 48元
首度与PS同步发行的人气新概念恋爱+推理游戏！
简体中文版6CD 69元
求求你，快点找到我……
游戏3CD+豪华主题设定集1CD
+
永远的伊苏II全四集动画2VCD
=6CD
美人鱼的季节
简体中文版
The Season of Mermaid
永远的伊苏 II
系列突破245万套，2D日式RPG的最终形态！
简体中文版3CD 48元
名垂AVG历史的经典推理游戏——《夜行侦探》系列中文版
被害者与罪犯，猎人与猎物，
玩家将从两个完全对立的立场来体验。
夜行侦探之迷失者
简体中文版每作各4CD 68元
夜行侦探之零
警察与私人侦探，
看似毫不相干的案件，
背后隐藏的却是同一个阴谋
新世纪福音战士
绫波育成计划
NEON GENESIS EVANGELION
简体中文版2CD 48元
在这里的是只属于我的绫波！
林原惠
绪方惠美
宫村优子
每月1台XBOX
每周1台PS2
每天1台MP3
新天地"日本潮"系列产品大型有奖活动
款款精品！大奖多多！每月一台XBOX！每周一台PS2！天天都送MP3！
活动细则
1. 自2002年1月1日起，凡购买本系列产品并将用户卡寄回便有机会获得：
■每周幸运奖：索尼PS2游戏机一台，至2月5日止，共5台。
■每月大奖：微软XBOX游戏机一台，至2月28日止，共2台。
2. 现在马上参加新浪网主题专区活动，天天都送MP3随身听！
本系列产品包括：《永远的伊苏II》、《新世纪福音战士：绫波育成计划》、《美人鱼的季节》、《秋之回忆》、《夜行侦探：零》、《夜行侦探：迷失者》
敬请关注本活动主题专区：games.sina.com.cn / zhuanqu / ribenchao /

另类大富翁

仅售38元

花钱万岁!!

花钱去

生死时速

38元 12月上市

虚拟宠物

38元 12月上市

夜之石

38元

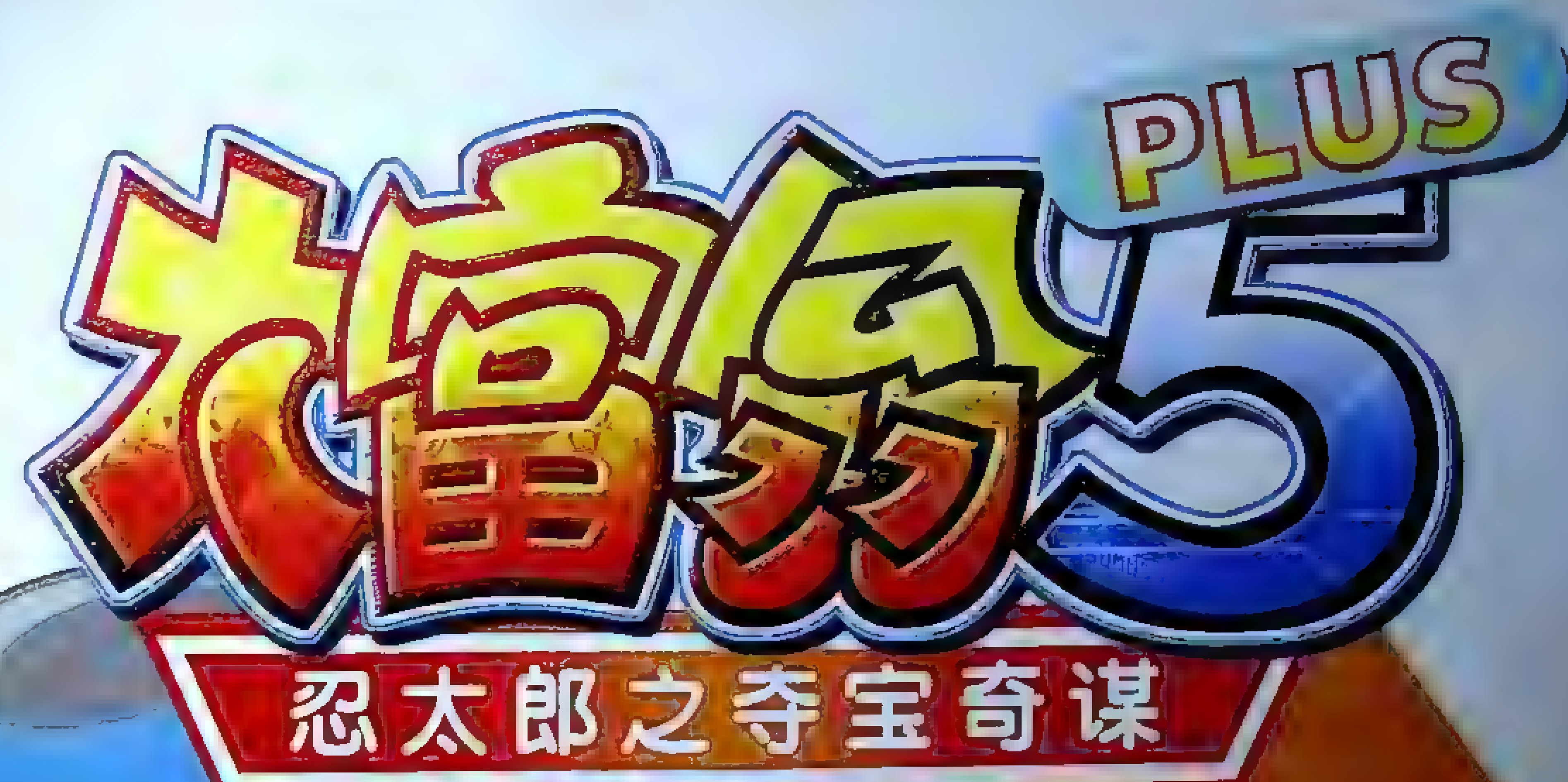
同步上市，敬请关注！

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

地址：北京海淀区紫田店130号金环大厦413室
邮编：100038 网址：www.jhgame.com
电子邮件：support@jhgame.com

电话：010-88118588-6012 传真：010-88135883
技术支持：010-88118588-6000
销售：010-68131971

RAYS



SOFTSTAR

大宇资讯股份有限公司

北京晶合时代软件技术有限公司 总代理

合软件销售连锁组织

地软件专卖店、 书亭、网吧有售 《大众软件》

购中心办理邮购

购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱 邮

编码：100089

询电话：010-82634092、826340 3、82634096、82634097

本游戏需配合大富翁五主程序使用

上帝用了七天创造世界。

第一天，上帝决定了这个世界的大小。

第二天，上帝决定了这个世界的陆地和海洋的分布。

第三天，上帝决定了这个世界的湿度、温度和地质年代。

第四天，上帝决定了蛮族的活动强度。

第五天，上帝根据世界的大小，创造了世界上的种族。

第六天，上帝挑选了一位凡人，赋予他无上的权力，作为自己在世间的代言人。

第七天，上帝累了，他决定好了规则之后，按下了"确定"。

——《Sid Meier's 圣经·创世纪》



文明III 历史的道标

CIVILIZATION

文/Necroman

本文中所提到的国名、地名、人名和事件均来源于历史策略模拟游戏《文明III》，与真实的国名、地名、人名和事件无关。

文明教科书一：创造你的世界

游戏开始，你要创造一个世界，按照"文明"系列的惯例，世界形状是随机生成的。如果你喜欢现实世界，选择"载入剧本"（Load Scenario），那里有标准世界地图。

选择地图大小。建议第一次使用标准（Standard）或大（Large）。选太小的地图没有发展空间，乐趣颇受影响。而巨人地图相当于二代里大地图的2倍，可容纳全部的16个文明，虽充满乐趣，但实在太费精神。

陆地和海洋的分布由图解显示。建议不要选择群岛和陆地太少的大陆，海战十分麻烦。如果你喜欢简单，就选择唯一大陆型；如要见识文明的全部内容，请选择中间的海陆平均型。

湿度（Climate），温度（Temperature）和地质年代（Ages）有些抽象，仔细看看图示就会明白。湿度高的话，沙漠和平原少，但丛林会增加。建议选择平均或者湿润，只要电脑不把你分配在该死的热带就行。温度高低决定了冰原的多少，为了发展区域的广阔，还是选择温暖为好。地质年代长的话，风化得就厉害，地势平坦，山脉丘陵较少；地质年代短的话，山脉非常多，地势崎岖不平。山脉和丘陵是一种两难的地形：初期，丘陵非常难以发展人口，丘陵中的城市也无法建设得非常大；可到了后期，如果附近没有丘陵，城市生产力又会不够……自己取舍吧！

蛮族的活动强度。安分（Sedentary）时蛮族只会在村子里面固守；漫游（Roaming）时蛮族会有限制的四处掠夺，但生长率很低，很长时间才会产生一支新的部队，分布也较稀少；无休止（Restless）时蛮族活动很频繁，部队战斗力强，村落很多，一旦村落被攻克，下一个村落立刻会在附近产生；狂怒（Raging）时，蛮族极为可怕：部队产生速度极快，约2~3个回合就有一支骑兵出现。村落很多，不时暴动……如果对自己的武力很有信心，就请选择这个等级。

种族数量的选择和前作不太一样。微型（Tiny）地图里只有4个文明竞争；随着世界的加大，最大文明数量相应增多为6个、8个、12个、16个。每个文明的起始属性不一样，都拥有民族特色的强力兵种。文明的属性决定了最初拥有什么科技及进入黄金时代的条件。科技文明拥有青铜技术；生产文明拥有石工技术，经济文明拥有字母表，探索文明有陶器，军事文明有轮子或者武士精神，宗教文明拥有葬仪。除此以外，每种属性都有额外加成。经济文明增加城市收入，减少贪污发生（对大型帝国非常有用）；探索文明开始就有个斥候，以后还能继续制造，在村落里得到好处的几率增大（没什么用，所有人都会S/L的……）；生产文明的工人工作效率上升，城市拥有额外的生产力；军事文明建造军事建筑消耗减少，部队得到经验值更快速；宗教文明不会在革命时进入无政府状态，宗教建筑消耗减少；科技文明建造科技建筑消耗减少，每次变革时代免费得到一种科技（文明的属性和特殊兵种一览见附表1）。

决定了胜利条件之后，按照你的水平选择好难度。文明的故事，就从这里开始了……

文明的诞生
前4000年
中国定都北京

公元前4000年。日后被称作华北平原的大地上，疲惫的移民群缓慢的移动着。

人们漫无目的的在大草原上跋涉，不知要迁移到何方。他们需要一个能繁衍生息的家园。

这一天，他们找到了一条河流。河水是黄色的，它从丘陵中缓缓流出，浇灌着两岸肥沃的平原。人们在河边的草原上停了下来，享受着难得的休息。对疲惫的旅行者而言，这里确是个不错的地方。

部落首领开始考虑把这个地方作为未来王朝首都的可能性。还没等他决定，大地开始震动。

数以万计的野马呼啸着从河对岸奔过，不时有马匹单独停下来饮水。所有的人都被这壮观的景象惊呆了。

"这是神的恩赐啊！"人们不由自主向着上天膜拜。

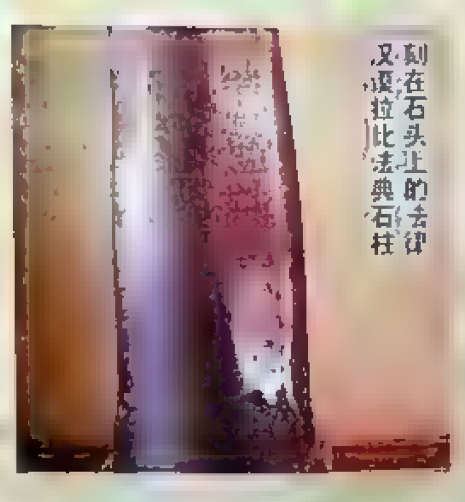
当人们回过神来的时候，惊喜的听到了首领的决定：就在这里，建立我们的城市，作为我们文明的开端。

这座城市，在接下来的年代里，供应了全中国的马匹，建立了强大的大汉铁骑，以"骏马之城"享誉世界。

历史记载：北京，骏马之城，中国的首都。建立于公元前4000年，因其恰当的选址，飞快的繁荣了起来，为其日后成为世界第一都市奠定了良好的基础。



文明教科书二：城市和资源



刻在石头上的法律 汉谟拉比法典石柱

进入游戏的第一个问题就是城市选址。为了争取时间，你的第一座城市没有选择，只能在初始之地附近建造。如果附近没有什么资源就乖来吧。选址时要了解附近的情况，把城市所属的经济范围探遍。最利于初期发展的位置是草原和平原，最好建在河边，这样就可不用建造引水工程也能让人口发展到12。如不靠河的话，建造引水工程前人口只能到6。至于人口发展到12以上就是工业时代的事了。另外，河流还影响到水电站和核电站的建设，不靠河的城市难于发展到很高的生产力，尽可能保证每座城市范围内都有河流。

城市选址有几大忌讳。第一是互相侵占地盘，两城间的直线距离必须在4以上，否则后期无法发展，多余的人口没有土地。第二是海洋面积不要过大。即使是港口，也要保证10格左右是草原、平原和山脉，周围全是海洋的城市生产力会变得很低下，只有2~3格出海口的港口是最好的。虽说海洋也提供资源和生产力，但实在是少了一点。第三是尽可能不要在差劣的地形上建城。

什么是差劣的地形呢？游戏中资源量最多的地形是丘陵、草原和冲积平原，建在丘陵和草原间的城市定会是一个繁华的都市（丘陵一定要开矿）。稍微次一点的是平原和山脉，也能提供不少资源。森林、冰原和沙漠就稍微差点。沙漠里即使开矿或灌溉也无法产生很多资源；冰原只能生产少得可怜的食物，不能灌溉；而森林也不能开矿，所以产量偏低，但早期没有足够工人时相当不错。最惨痛的地形是丛林，不仅不能开矿和灌溉，而且采伐需要极为惊人的工人数量（早期是12回合/人），采伐完还不给生产力……更可怕的是丛林还会带来疾病，所以最好不要在丛林附近建立城市，到了后期工人能力上升后再考虑吧（地形一览见附表2）。

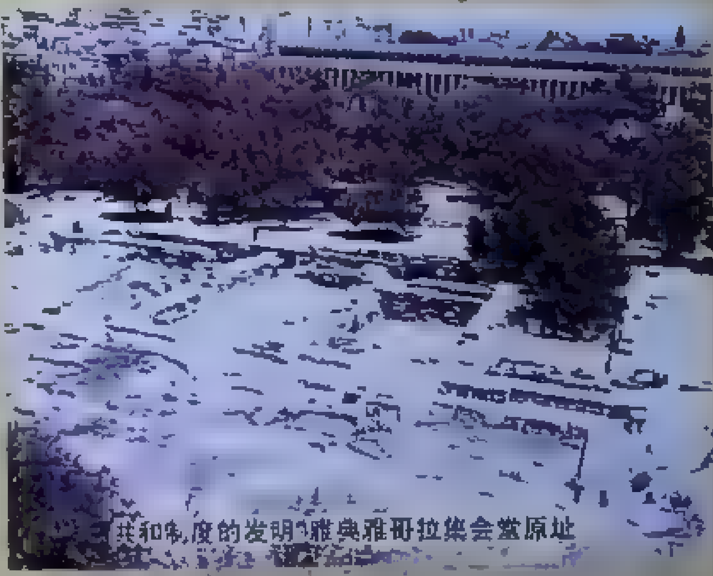
最好能在城市附近拥有较多种类的特殊资源（马、牛、鱼什么的）。一个出色的城市选址，应囊括2种以上的资源。资源有3大类：附加资源、奢侈品资源、战略资源。前两者一开始就在地图上显示出来，而战略资源则要随着科技的发展才会出现。如果想要提前知道资源的位置，有一个方法：用地图编辑器产生地图，用编辑器看资源的位置。附加资源只对该地提供额外产量，作用最小。奢侈品是在高难度下让人民保持稳定的关键，城市每多得到一种奢侈品，人民就会更加高兴。战略资源关系国家发展的命脉。后两种资源可以通过3种方式得到：在国境内的资源上修建通往城市的道路；在国境外的资源上修建殖民地；和其他的国家进行交易。尤其是战略资源，一定要拥有，古代没有马匹，中世纪没有铁矿，工业时代没有煤，现代没有铝都是很痛苦的……（资源一览见附表3）

科学的曙光
前1790年
法律制度推行

公元前1790年。北京。

"老师，探险队又回来了。"城市角落一所不起眼的房子里，一个年轻人向他的老师报告。

"啊？这一次，他们又带回了什么令我们学者自惭形秽的东西呢？"白发苍苍的老人脸上露出无奈的笑容。



共和制度的发明 雅典雅哥拉集会堂原址

学生沉默了。每个熟知历史的人都知道，中国近两千年的科学史中，几乎所有的科技都是由远征的探险队带回来的。在野外的部落中，探险者们总能找到一个又一个划时代的发现。轮子、冶炼技术、制陶技术……相比之下，国家研究院的成果显得微不足道。即使是自己的老师，研究院院长，也没有把握说自己可以制定出完善的法律——而这就是他们正在研究的内容。

"为什么不说话？难道他们带回了法律？"老人追问道。

"他们在一个遥远的村落中，发现了一根石柱。那上面记载着远古文明的法律。"学生结结巴巴的回答道，还没等他说完，老人已经以和他年龄不相称的速度飞奔了出去。

城市中央广场上，石柱摆在那里，数百人围着它指指点点。

"这就是法律啊！真是完善啊！"

"我听说研究院已经研究了300年法律了，但是仍然一无所成，哼。"

"哎，这一次又是探险队赢了……"

老人将嘲笑的闲言碎语抛在脑后，冲进人圈，抱住石柱仔细端详。这就是法律啊……完善而严密的法律。这就是他的老师，他的老师的老师，他的老师的老师的老师……将全部生命投入进去的法律啊。老人欣赏着法律缜密的美，对他来说，这种美是不可替代的，是世界上最完美的美。老人抱着石柱，久久不肯松手。

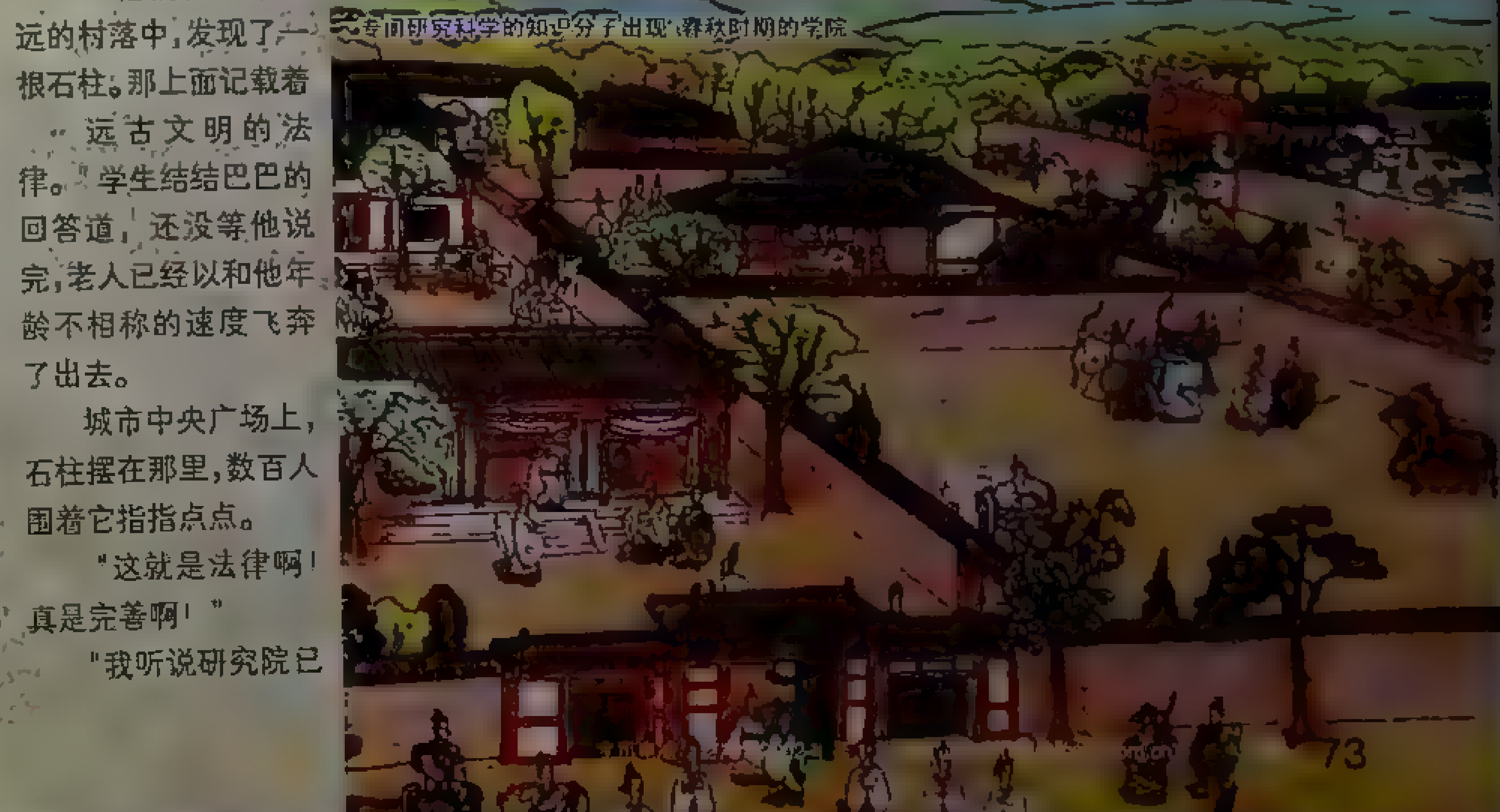
当学生来到广场时，发现老师脸上带着安详的笑容，永远沉睡在了他毕生追求的法律旁边。

第二天，学生成为了新的研究院院长。新的任务——共和制度和新一笔研究经费被派发了下来。新院长立刻投入了研究之中，虽然他知道，他这一生也研究不出共和的奥秘，他的学生，他的学生的学生，他的学生的学生的学生也仍然不会发现共和的奥秘。但他们仍然要继续做下去，他相信，总有一天，探险队和外交官们不能够再带回新的科技了，而他的研究院将变成中国最引以为傲的机构。

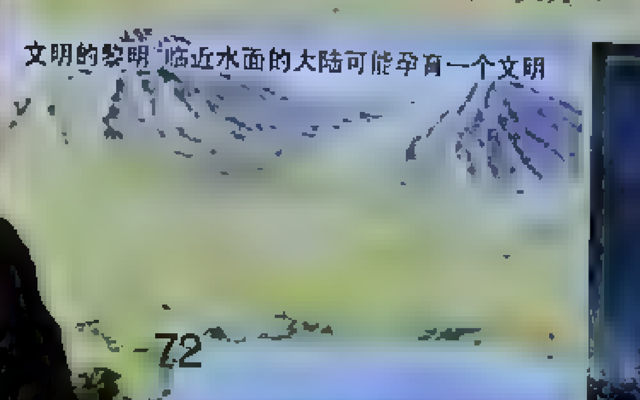
公元前1790年，中国人得到了法律，建立了中华法典。之后，执法机构在全国建立，中国的贪污浪费现象大为改善，借此，中国在远东确立了资源上的优势。

文明教科书三：科技和探索

在古代，科技发展非常缓慢，由于城市数量少质量差，自然不会有很多的钱投入在科研上，平均每项科技所需时间都在15回合以上。而且古代计时又过的特别快，BC4000~2750是50年/回合（共25回合），BC2750~1750是40年/回合（共25回合），BC1750~750是25年/回合（共40回合），BC750~AD250是20年/回合（共50回合），4250年的时间只有140个回合，感觉上科技发展自然是特别慢了。之后，公元250~1250年是10年/回合（共100回合），1250~1750是5年/回合（共100回合），1750~1950是2年/回合（共100回合），1950-2050是1年/回合（共100回合），整个



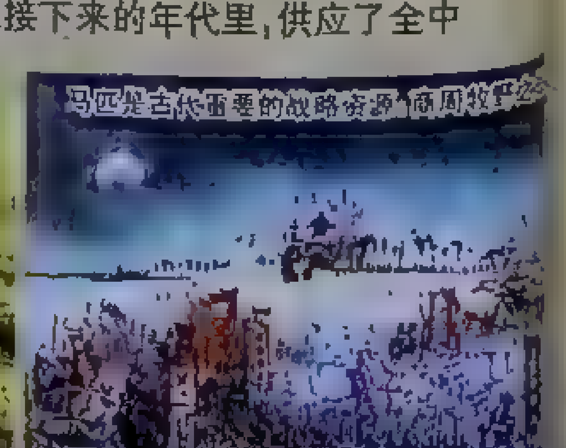
专门研究科学的知识分子出现 春秋时期的学院



文明的黎明 临近水面的大陆可能孕育一个文明



文明的发源地大都依傍河流 原始人类在迁徙



找到可以定居的地方 史前部落复原图

马匹是古代重要的战略资源 商周牧野之

游戏共计 510 个回合。

如果你按部就班，古代的 21 种科技要 200 个回合左右，就到了公元 1000 年了。虽然符合实际，但和其他文明拉不开差距。最快的科技提高方法是探险！古代科技个个都可在野外的村落里找到，虽说村落里面产生什么是随机的，但只要你勤用 S/L 大法，一定能找到足够多的科技。如果运气够好，你可以比 AI 早 50 回合左右进入中世纪。利用科技优势，扩张自然也会快多了

古代的科技发展应以共和政体为最优先目标，共和政体可以极大的提高你的文明生产力。其他的科技尽可能不要发展，用在野外找村落的方法得到。完成古代所有必需科技，将政体转变为共和之后，就可以进入中世纪了。古代发展缓慢，但非常重要，关系到你的文明后来能否居于领先，如果处于落后位置，在工业时代到来之后会十分凄惨的（古代科技一览见附表 4）。

人民的怒吼
前 925 年
长城下的大起义

公元前 925 年。中国。

一队又一队的工人向着北京而去。队伍绵延数十里，人们离开了家园，前往从未去过的首都。

工人们摧毁了首都的灌溉系统，将良田改造成了矿山——因为北京的生产力不足。

没有了田地，自然会发生饥荒。饥荒席卷了首都，人口急剧下降。然而专制政府却将工人们填进首都，继续奇迹——长城的建造。

人们在铁腕下，忍受着饥饿和繁重的劳动。然而，长城仍然慢慢的向前延伸，似乎永远也看不到尽头。

生产力不能再提高了吗？难道一定要这样才能够建好长城吗？人们发出了疑问。

共和制度此时应运而生，先进的思想已在人们之中传播。

共和象征着自由。人们知道，只要实现了共和，就可以得到自由和安全，就可以不用修建该死的长城了。

终于，公元前 825 年，人们喊着 "推倒长城" 的口号，向政府发起进攻。政府失去了对全国的统治权，所有的城市都失去了控制。长城的建设停止了，不再向前蔓延。历史上记载，起义历时 50 年。我们无从得知有多少战斗，有多少无名英雄在战争中死去。在文明史上，这次事件被简单的一行所概括 独裁制度被起义推翻，共和政府成立。

当人们从混乱中觉醒的时候，国家终于又在共和政府的统治下恢复了正常。工人们再次一队一队的向着北京而去——因为政府要把矿山恢复成良田。国家在混乱中国力减退了很多，为了安全，人们又自发的前往北京去建造长城，政府也拿出金钱奖励人们的工作。曾经被视为压迫象征的长城，又一次开始了建造。

长城默默的注视着人们，注视着不断变化的世界。

公元前 730 年，伟大的奇迹——长城建成。长城的建立，标志着中国文明的全面成熟。从公元前 730 年到公元 130 年的 800 年，被称作中国的黄金年代。人们在共和制度之下，以最大的积极性建设国家，结出了丰硕的成果。当公元来到的时候，中国成为了世界上最强大、最先进的国家。

文明教科书四：政体和奇迹

般情况下，你只要点击政体的按钮（Ⅰ可以调出有政体的菜单）就可以开展革命。但是也有极端情况，当许多城市进入失控状态时，革命也会发生，然后强制进入无政府主义状态，这可能是为了符合历史吧。政体一共有 5 种（见附表 8 政体一览）。

加速制造就是让现在城市里制造的产品 / 建筑立刻完成，有两种手段：支付金钱或强制劳动。前者相对较好，强制劳动需要 2 单位的人口消耗，只有大城市才可以使用。


人民的愤怒' 赤眉军起义

贪污 / 浪费在前 4 种政体是一样的，距首都越远越严重，但是程度有所不同。但就算是民主制度，离首都半个地球的城市也是没有任何生产力的。集体主义的均一制度对于大国来说是相当不错的解决方式，所有的城市贪污浪费比例都是一样的（虽然在某些城市比民主要高）。

征兵率是一回合之内每个城市最多可以征兵的数目，也是集体主义最多。

军事警察是对付城市暴乱的一种手段，当有失控现象发生的时候，军事警察很有用。军警限制是军警最多可以镇压不高兴市民的数目。

城市支持单位数量是不需要从国库里支付维持费的数量；越多的话免费部队就越多。表 8 中三个数值分别是村庄（人口 1-6）/ 城镇（人口 7-12）/ 都市（人口 12 以上）所能支持的部队数目。由此看来，民主是最适合发展的制度，集体主义是最适合打仗的制度……

奇迹是非常重要的建筑。分为大型奇迹和小型奇迹。大型奇迹全世界只能有一个，只要符合了科技的条件即可建造，花费很大但物有所值。建议有选择的建造。金字塔、孙子兵法、胡佛水坝这三个的效果一劳永逸，而且效果非常明显，绝对必需。西斯廷教堂、达芬奇工作室、巴赫大教堂、史密斯公司、麦哲伦的航行、普选权、长寿计划的效果非常明显，推荐建造。早期奇迹大多受限制，而且早期生产力不足，可以按需要建造。如果野蛮人猖獗，就建造长城；如果是在岛上，就建造灯塔；如果在高难度下支持率过低，空中花园也可以考虑。大图书馆和神谕失效时间太早，作用也不大，有多余生产力再考虑。联合国和曼哈顿计划是占绝对优势的时候才应建造的东西，否则就是为他人作嫁衣裳了。其他的奇迹大多只对一座城市起作用，或效果不明显，当有特别强大的城市或需要追求文化胜利的时再去建造吧（大型奇迹一览见附表 10）。

小型奇迹每个文明都可建造一个，但要满足一些苛刻条件。它们大都很有价值。紫禁城是非常重要的奇迹，只有一次机会，一定要有远见，选在合适的地方，将来可以通过两个王宫辐射全国，减少浪费。阿波罗计划是太空竞赛胜利的必要条件，否则可以不要。情报局作用很明显，可以在别国安插间谍得到情报（情报的使用方法是在右下角的部队窗口上面点击 E）。炼铁工厂的要求太苛刻了，全凭运气，拥有它城市很容易能达到 100 以上的生产力！用这座城市去抢夺奇迹吧（最好能迁都过来，浪费就会减少）！五角大楼，英雄史诗和军事学院是和军队有关的奇迹，一定要建造，可以让你以少胜多（小型奇迹一览见附表 11）。

当你所有奇迹的属性合在一起成为你文明的属性时，文明就进入黄金时代。例如，中国的属性是生产 / 军事，建造了长城（生产 / 军事）或者空中花园（生产）+ 孙子兵法（军事），黄金时代就来到了。黄金时代的机会只有一次，要好好利用这一次的机会。当黄金时代来临时，你的所有的土地上的生产力和收入都会额外增加 1！这是一个非常惊人的数字，好好利用这 20 回合吧，毕竟黄金时代只有一次。最好在有了一定的基础时建设相应的奇迹，这样你可以利用黄金时代甩开对手；或者利用黄金时代来囤积奇迹的数量，争取文化胜利。

突厥的覆灭
前 310 年
北京保卫战

公元 310 年。

二十万突厥铁骑浩浩荡荡杀奔中原而来。投鞭断流，气势汹汹。中国的戍边部队根本无法与之对抗。

雪片般的告急文书飞向北京。"太原城破，所有人民罹难！" "安阳城破，国库被突厥人掠夺一空！" "突厥人已经进逼京城！" 即使在先进的军队和坚固的城墙的保护下，一两支部队也无法阻拦住数十倍于己的强敌。事已至此，国家不得不紧急召回了名将孙武。

孙武是中国最有名的军事家，在和俄国人的战争之中，他和他的部队立下了汗马功劳。正在南方指导建设的他被朝廷紧急召回京城，得到全部五万禁军的指挥权。

孙武对禁军的第一道命令是这样的："父子兄弟皆在军中者，留一人。独子、服役不足三年者，可以归家。"

整编后的禁军还剩下三万精英。将军们对孙的做法都极为惊讶，京城中不少高官都开始逃亡，没人相信孙武能用三万人挡住二十万铁骑。

孙对这一切并不在意，他仍在训练自己的部队——目标只有一个，所有的战士同生死，共进退。

终于，突厥人打到了长城下。孙武将三万禁军结成了一支军队，隔着长城和突厥人对峙。

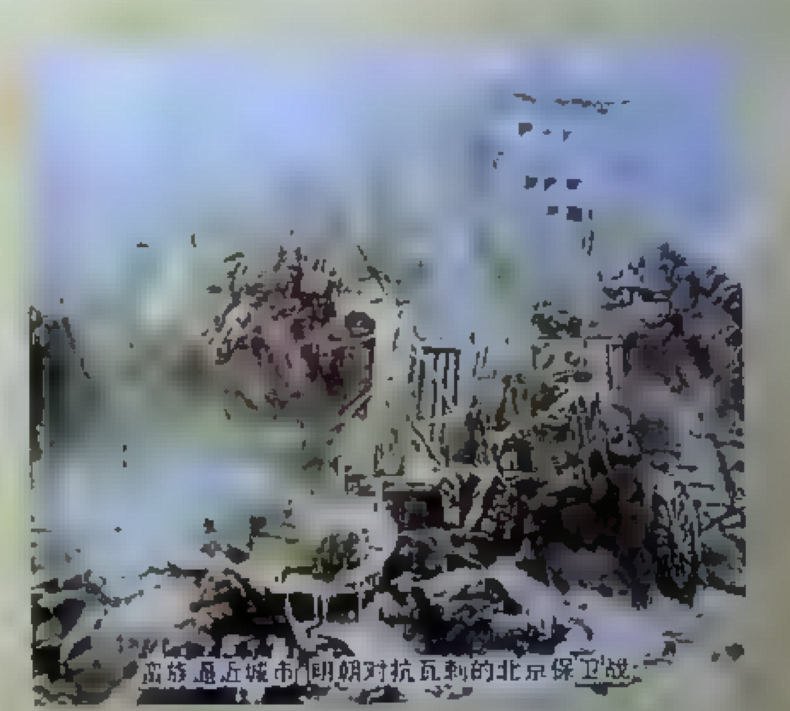
一群又一群的骑兵向着长城突击，每个突厥人的眼中都燃烧着对于富饶中原的渴望。长城已经挡不住他们了——只有孙武可以。

无论敌人怎样的突击，孙武的防线巍然不动。一个人倒了下去，别的人立刻顶上。一支又一支突厥骑兵填进了不破的防线。突厥可汗惊讶的发现，敌人没有像往常那样撑不住了就后退。他的对手竟然将庞大的兵力运用得像一支部队般的完美。

当第 30 支骑兵被填进去之后，剩下的突厥人终于丧失了信心，向着北方落荒而逃。孙武的军队冲了出去，把那些分散的突厥人全部消灭了——实际上，现在他的兵力连剩余突厥人的四分之一都不到。自此，突厥一蹶不振，再也无力进犯中国北方。就连他们的老窝，也在数十年后被中国荡平。

文明教科书五：军队和蛮族

游戏中，不论你选择何种胜利方式，战争都不可避免。在古代和中世纪，蛮族都是最令人头痛的东西（你把蛮族选项给关了……？倒），尤其在蛮族频繁活动状态下，工人和移民常被蛮族突袭。如果别的文明攻击这些单位，还可以再抓回来，但蛮族会彻底杀死他们。就算你攻击蛮族的基地，他们也会很快在附近重新出现。


蛮族逼近城市，明朝对抗瓦剌的北京保卫战

更可怕的是蛮族还会暴动！一旦暴动，就会有数十个骑兵向城市突袭，一旦让他们得逞，国库会被掏空，城市会被彻底摧毁——在早期不太可能用特殊手段迅速重建。想要御敌于国门之外，要有强大的部队，最好能有长城（野蛮人活动为狂怒时一定要有）；除此以外，就是依靠建造军队（Army）。

军队是新增的特殊兵种。一般的部队，即使是精英级，5 点 HP 在遇到大群敌人时也很快会被掏空。但军队可以把三个单位（建造了五角大楼后是 4 个）合在一起，当作一个单位使用！这支部队拥有和单一部队一样的能力，但是却拥有 3 倍的 HP，恢复时也是按照 3 个单位分别恢复，因此耐久力高，恢复快，是对付蛮族和攻克坚城的最好法宝。军队可让任何兵种加入，组建一支装甲大军或者轰炸机群都可以。

军事领导人非常重要 大破突厥的唐朝名将李世勣

军队不可制造，初期组建军队只有一个方法：让精英级的部队在战斗中取胜，你有一定的几率可以得到一个统帅（Leader）。每个文明的统帅都不一样，比如中国有孙武、诸葛亮、成吉思汗……等。统帅有两种用法：使用统帅让城市建设立即完成，或者派他组建一支军队。无论怎么用，统帅都会消失。拥有军队之后，就可以建造制造军队的奇迹——军事学院。军队可以让你以最少的部队数目取得自身的安全。在古代和中世纪，少造军事单位（如果你准备征服胜利另当别论），多造工人和移民者，多建城市，扩大领土，在工业时代到来后会拥有优势（部队单位一览见附表 9）。

日本的战败
1070 年
中国恢复远东六州

中国领土被一道不算太宽的海洋分割成两个部分。早在公元前 2500 年，中国人就已经渡海到东边的岛屿上，建立了被称为"远东六州"的六座城市。这座岛屿资源丰富，物产众多，因此，中国在那里设立了东都城。

公元 540 年，日本人从更远的东方来到这座岛上。

日本人见到了先进的科技、庞大的都市和


对蛮族的战争·汉军漠北追击匈奴之战

威武的军队，为中国的强大而折服。他们立刻开始了对中国的求学，派出了一批又一批的遣唐使。此时的中国，北面是虎视眈眈的俄国人，南面是渴望霸权的印度人，西面是互不往来的波斯人，日本人可以说是中国人见到的最友好的外国民族。他们礼貌的态度和一批批送来的奢侈品、金钱叫人实在很难拒绝，中国的科技很快就一样样落到了日本手里。日本人不仅和中国签订了和平条约，还主动带着礼物和黄金，签订了通行权条约和共同防卫条约。当年的东都城随处都可以看到日本人的踪影。但友好共处的日子并不长久——日本的野心很快就爆发了。

公元770年，日本人撕破了友好的面具。在通行权的掩护之下，他们很容易的将大军悄悄调动到远东六州近旁。那一夜，中国人永远也忘不了。

六州的日军同时发动进攻，在疯狂的日本武士的突击下，守军失去了抵抗的力量。远东六州失陷，东都被改名为"TOKYO"，成了日本的新都。不仅如此，日本还想染指中原，派出了强大的陆军发动登陆战。中国名将诸葛孔明大破日本远征军，侵略者的血将大海染成了红色。日军主力几乎尽数覆没于此役。

当诸葛将军准备东征夺回六州的时候，根据与日本签下的秘约，印度人在南方燃起了战火。中国军队在与印度人旷日持久的战争之中逐渐消耗，诸葛将军也在印度战场病死。老将军死前留下的只有一句话："向东都进军"！——这就是他一辈子也没能够发出的那道命令。

时光飞逝。300年过去了，中国人一直没有得到夺回远东六州的机会。军队被不停的投入到与印度和波斯的战争中，拖慢了国家的发展。

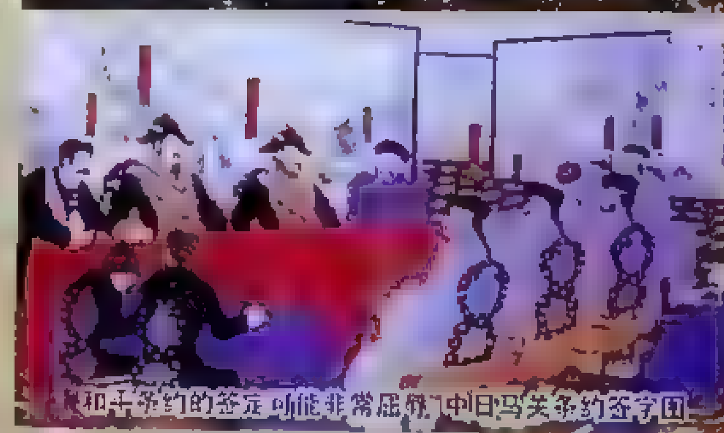

文明之间的科技流通，日本遣唐使船

明知这两个国家与日本都有对付中国的同盟条约，但却腾不出手来对付日本，反而被倭寇不停骚扰沿海地区。这种情况一直维持到1070年，另外一位伟大将领的出现。

他正站在向现在叫做"日本列岛"的地方进军的船头。

戚继光是对印作战的英雄，在他的指挥下，大汉铁骑一路杀到了德里城下，逼迫印度人搬出所有的金钱，签下城下之盟。自此，南部边境终得安康，现在是让日本人血债血还的时候了。


入侵者在他国国境内作战非常不利，戚继光大破倭寇


和平条约的签定可能非常屈辱！中日马关条约签字图

岸边的守卫力量很容易就被击溃了。300年来，中国人又一次站在了远东六州的土地上。戚继光望着自己的部队，想起了300年前另外一位名将毕生的愿望。在他下达了命令"向东都进军！"的时候，仿佛看到诸葛老将军的魂魄在天上向他微笑。

公元1070年，戚继光领兵登陆远东六州，连战连捷，所到之处，万民欢腾。倭寇主力，被会歼于大海之滨，东都，回到了中国人的手中。自此，日本一蹶不振，180年后灭于美国之手。

文明教科书六：外交和贸易

中世纪，外交提上议事日程。初期，你只能与AI签订互不侵犯条约（Peace Treaty），作用是互不开战（但随时可以撕毁）。研究出书写后，就可以和别国建立大使级外交关系。在首都单击右键，比其他城市多出一个选项。建立了外交关系的两方可以建立军事同盟（Military Alliance）和通行权（Right of Passage）条约。

军事同盟是两国联合对付第三国的手段，签订之后，两国会同时向第三国宣战。通行权条约是允许对方单位通过本国，可以使用对方国境内的道路和铁路；没有这个条约是无法使用别国铁路的。不会再有二代里那种敌军沿着你的铁路向你攻击的事情了。

发展出爱国主义后，可以签订另外两种条约：共同防卫条约（Mutual Protection Pact）和贸易禁运（Trade Embargo）条约。共同防卫条约是最高档次的军事联盟，当某国对联盟中的一方发动战争时，另外一方也会自动宣战。贸易禁运是和其他国家联合截断某国贸易的手段，到了后期才能体现出价值：想象一下对手突然被切断了石油供应的样子？

除此以外，外交内容还有交易。如果你的境内很不幸的没有重要的某种战略资源，或者奢侈品寥寥无几，那么就只能依靠进口来得到它们。尤其是奢侈品，一般分布很不均匀。进口的条件是和别国有交易路线相通：地上（道路）、海上（港口）、空中（机场）均可。

当你强大时，AI还会通过外交手段组织包围网，煽动数个文明同时与你为敌。当你科技先进时，他们会以和平为要挟来索要科技。另外，电脑之间会互换科技，因此他们的科技水平差不多。

和外国交易就更窝火了，他们往往狮子大开口，一个资源开价几千块+数种资源/科技是司空见惯；破弃条约对这些家伙来说也是家常便饭，最好不要相信他们。

帝国的残阳
1540年
英国无敌舰队沉没于中国海

大陆势力范围渐渐划分完毕，但人们仍需要更多的领土。国王们将眼光投向了海上，伟大的航海时代开始了。

英格兰是这个时代最强大的文明。虽然磁学和指南针并不是他们的发明，但英国却最早开始组建远洋舰队。14世纪中叶开始，英格兰人对全世界展开了侵袭。他们的三桅帆船借罗盘的力量横行在海上，英国私掠舰队掠夺着法国、德国、罗马和希腊的贸易船只。英格兰探险家在阿兹台克和祖鲁人的领地里横行，移民们在别人的国境边缘修建城市和殖民地。

英国的骄傲——战争之子是当时世界上最强大最快速的帆船。他们将战争之子停靠在别国的港口前，逼迫对手交出金钱来签订"和平条约"，然后用赔款制造更多的战船，进行变本加厉的勒索。英国私掠舰队以海盗的名义劫掠别国商船，金钱被送到了英国国库。1510年，英国人组建了拥有40艘军舰的无敌舰队——这是全世界最强大的海上武装。

大英帝国成了地球的毒瘤，各国苦不堪言，但也只能乖乖交出"保护费"。此时的世界上，只有一个国家的海军可以和英格兰抗衡，那就是中国。

中国，是世界上最发达的国家，最早发明了磁学、火药和印刷术。早在14世纪初，中国船队就能穿越大洋。但中国并非一个嗜好扩张的国家，英国人所过之处往往寸草不留，而中国人经过的地方却会因贸易而变得更加繁荣。

东西方海军强国第一次接触是在1525年。英国东部舰队刚刚掠夺了印度的加尔各达，耀武扬威的向着北方前进。他们来到了中国第一大港——广州。英国人和往常一样，在没有任何警告的情况下炮击了广州。广州城损失惨重，连港口都被炸毁。正当侵略者准备例行公事一样签订"和平条约"的时候，中国舰队来到了外海。

英军被截留在港湾里，中国护卫舰的舰炮和广州的海岸要塞炮一起怒吼。失去了天时地利人和，"广州"成为了英国东部舰队航海日志上的最后一个锚地。

日不落帝国的贵族们愤怒了。这是伟大的帝国舰队历史上的第一次失败。在周密准备后，无敌舰队在臭名昭著的私掠提督格兰上将的带领下，前往东方。1540年，东西方的海上霸权争夺战开始了，史称南中国海大海战。

英国的战争之子是他们最引以为傲的战舰。在数十艘这种战舰的袭击下，中国舰队难以抵挡，向北方退却。英军士气大振，一路向中国东部大港上海追去。东方大国的财富就在眼前，他们没有理由退缩。

"向前突击！谁最先踏上上海的土地，就会得到男爵的称号！"上将认为中国舰队已经基本被摧毁了，不顾队形和部队分布，下达了总冲锋令。

当贪婪的勇士们进攻到上海港外时，在他们眼前出现的，不是黄金，不是白银，也不是富裕的中国城市，而是岸边黑压压的炮筒。中国调集了所有的加农炮，集中在上海，等待侵略者的到来。早已埋伏好的中国舰队，从港口中冲出来，席卷七零八落的无敌舰队。

英格兰无敌舰队永远的成为了历史。

文明教科书七：制海和殖民

中世纪的末期，制海权变得非常重要。之前科技落后，远洋航行有很大的沉没几率，十分危险，没有实用价值。随着磁学和航海术的发明，远洋对于船只不再是禁区。相对于陆地单位的移动速度，海上的扩张要更加迅速和安全。而且，通过海上进行贸易也比在陆地上修路要简单省力的多。谁掌握了海洋，谁就可以掌握贸易和殖民地。因此，中世纪的科技的优先目标是民主和磁学（中世纪科技一览见附表5）。

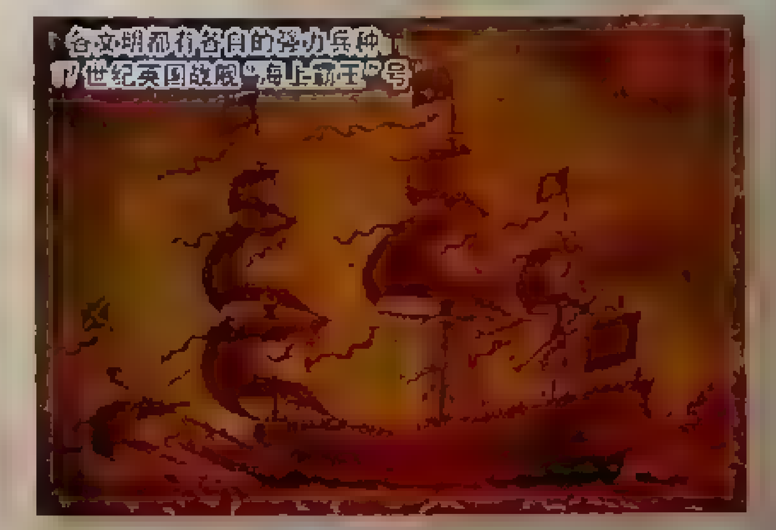
船只可分为两类：运输船和战舰。它们在古代是合一的；随着磁学的发明，出现专职的战舰。战舰包括护卫舰、铁甲舰、驱逐舰、战列舰、潜艇和宙斯盾巡洋舰；大型帆船、运输舰、航空母舰等都归于运输船之列。一般来说，单独让运输船出击是很危险的，一定要有战舰跟随。战舰不仅近战威力大，还能远距离炮击，在不损伤自己的情况下削弱敌人的地面和海上力量。要进攻敌人的港口，最好先用战舰炮击，再用陆军登陆。如果在战舰方面领先很多的话，就可以开始准备跨过海洋的扩张了。

面对敌人从海上来的威胁，可采用的防御手段很多。修建海岸要塞是个好办法，但是还是嫌杀伤力偏低。更好的解决方法是建造很多远程火力部队，然后在各主要港口间建造铁路，让这些部队可以快速调动。先用火炮把敌舰打到奄奄一息，然后再用自己的战舰去取得无伤胜利，是对付大型战舰的最好方法。

间谍的末日
1780年
中国情报局的绝密行动

18世纪掀开了工业时代的篇章。随之而来的是蒸汽机、污染和间谍。

间谍正在深入世界的各个角落。战争能让国家得到所需的利益，但在民主的制度下，战争的发动与否已经不完全因领袖的意志而转移。战争会导致游行、暴乱甚至革命。于是，兵不血刃的间谍战就成了总统们的首选。


各文明都有各自的特殊兵种 17世纪英国战舰"海上霸王"号

传说世界上最强大的国家——中国的领导人每晚都在为敌国间谍无休止的破坏而烦心。美国间谍破坏了北京的兵工厂，俄国间谍偷走了北部防卫图，法国间谍天天对于国家技术总局虎视眈眈，部队好容易攻克的要塞又被德国间谍策反过去了……

政府终于痛下决心，建立了反谍情报局。然而，这个机构的工作效率却并不理想。

当情报局抓到证据时，对方的国家总说"查无此人"，当情报局去逮捕嫌疑人时，目标不是早已望风而逃，就是持外交豁免权大摇大摆离去。就算抓到了人，他国也会大肆抗议，让外交部焦头烂额。

情报局长是个难以坐稳的位子，每一任都是被政府首脑痛骂的首要靶子——因此在内阁中拥有了"引咎辞职局长"的美誉。反谍工作完全陷入了死胡同。


海岸要塞"虎门炮台的大炮

新任情报局长李走马上任了。他没有像前任们那样苦思冥想反谍策略，而是要来了一大笔预算用于在世界各国安插间谍，建立了情报网，反而将反谍经费大幅削减。虽然间谍工作很有成效，但是反谍效率之低下令国民为之愤怒。终于有一天，间谍的破坏登峰造极：中国历史上最大的间谍案出现，建设中的胡佛水坝被爆炸。

所有人都认为李终于要鞠躬下台了，但他本人却毫不在意。手持渎职罪逮捕令的警察走进了局长办公室，李刚刚用电话下达完最后一道命令，就被押上了开往监狱的警车。

谁也没有料到，短短几个月后，世界各国在中国的间谍网全面崩溃，确凿的证据使涉案人员几乎全部落网。从国外紧急召回的间谍人员很容易就从破坏案中找到了线索，将所有敌人一网打尽。局长的渎职罪自然也消失于无形之中。

后来，有人问官复原职的李是怎么想到召回间谍的。他答道："只有用间谍对付间谍，才是最有效的手段——我从上任开始就是这么想的。"

档案记载，李是中国历史上连任时间最长的情报首脑。

文明教科书八：间谍和反谍

工业时代最重要的科技之一就是谍报。随着爱国主义和谍报的发明，战争的手段在变化。攻城的人海战术在征兵制度面前受到很大的限制，战争状态更可以让敌人临时提高生产力，迎击你的进攻。此时通过谍报来削弱对手，增强自己就非常重要了。


城市生产部队单位 清代江南制造总局枪炮厂

谍报工作的前提是间谍的布置。布置间谍的必要条件是建立情报局，之后右键点击该城市，你会见到在菜单中增加了一条——这就是布置间谍。这需要大量的金钱，且成功率不高，但是是谍报工作的必要条件。

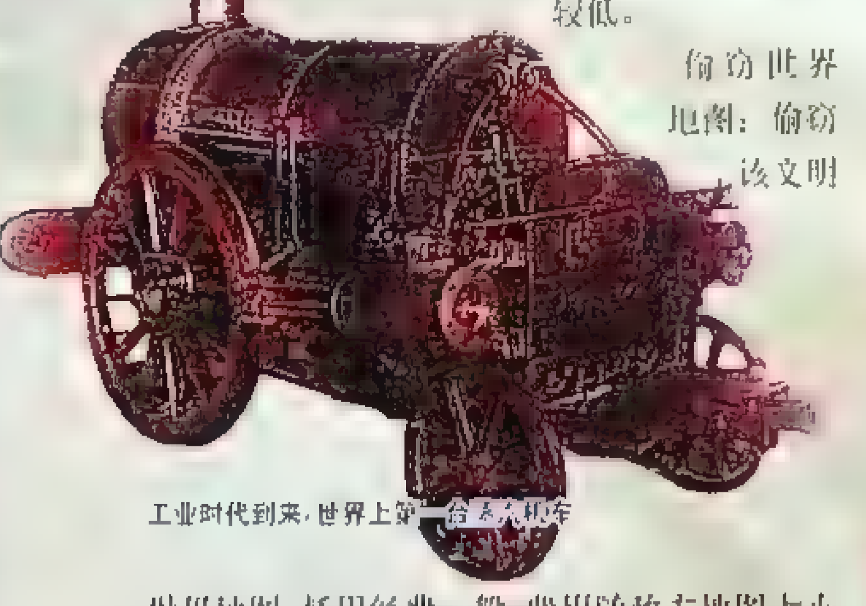
在布置时有个小技巧，每回合每个国家只试一次。即使你在一回合内重复安放指令，也不会成功，白浪费钱。布置间谍后可以了解敌人兵力数值，这是最大的好处之一。

谍报工作一共有七种。

调查城市：耗用经费和城市人口成正比，可以

调查出敌人城市的详细情报，几乎是一定成功。

偷窃科技：可以从该文明偷窃一种科技，前提是敌人的科技比你先进，耗用经费较高，随科技水平上升，成功概率较低。



工业时代到来，世界上第一台蒸汽机车

偷窃世界地图：偷窃该文明世界地图，耗用经费一般，费用随敌方地图大小而上升，成功概率较高（建议通过外交手段得到）。

偷窃军事计划：得到敌人的军队部署图，耗用经费很高，费用随敌人单位数量增加而上升，成功概率较高。

颠覆计划：有一定几率让敌人城市投靠我方，费用一般，成功概率极低。如果满足以下条件之一就可以提高成功率：城中有我国人民；城市和敌本土分离而离我国很近；我国科技和文化比敌国先进很多，敌城处于失控状态。

破坏行动：破坏敌人城市的生产项目，耗用经费高，随着城市制造进度的提高而上升。成功概率较高。

反谍行动：确定敌人在我方有间谍的时候才能用，否则严重影响关系！耗用经费一般，成功概率较高。

个人认为最重要的是调查城市和偷窃军事计划。前者可以说是一切行动的根本，不仅可作为战争的指导，也能为其他的谍报工作提供前提。后者虽然所费不菲，但在登陆作战和突击作战前侦察一下是绝对必要的。在敌国内行动很缓慢，往往会因主观判断分配兵力，最终使部队陷入苦战，了解敌人兵力分布可以杜绝这种现象。

偷窃科技和破坏生产也不错，大可以去破坏敌人的重要建筑生产和偷窃尖端科技……问题是价钱太贵了，余钱多再去试试吧。颠覆行动也有其特殊的用处：颠覆盟友在我国境内的城市。往往会有盟友（有通行权的更甚）在你的城市之间建城，影响了你的交通和发展。如果你的文明比他们更富裕和先进，就尽管去颠覆吧。但颠覆敌人内地的城市几乎是不可能成功的……

其他谍报工作用处不大，用外交工作代替。

<<< 消灭敌国的间谍，著名艳星玛塔·哈利因间谍罪被处死

利润的疯狂
1850年
卢氏工程企业的悲剧

时钟飞快的转动，历史前进到了19世纪。

工业时代是一个美好的时代，所有人都这么说。曾给人们带来困扰的疾病在医学的进展下被一个一个的征服了。交通的发达使得城市变得更加巨大，人口更多。象征着生产力和科技的工厂不断制造着新的产品，有限公司为了利润以最高的效率完成每一件事情。飞行的发明使得从一块大陆到另一块大陆变得那么便捷，人们可以在市场里买到来自美洲的香料，来自北极的毛皮，来自中东的熏香，来自东方的丝绸。以金钱为纽带的资本主义社会制造了前所未有的财富生产效率。



爱国主义使城市征兵成为可能，一次世界大战的英国征兵广告

卢是一家工程公司的老板。他和他的工程队什么都会做，从修筑铁路到开采矿山，无所不能。现在，他的主要任务是"消灭"东北的森林。

不动产商和矿产商们需要土地。森林在他们的眼中不过是不值钱的东西而已。

卢和他的工程队开着大卡车，拿着电锯开进森林。大片大片的森林在他们身后消失，变成了木材。卢将这些木材运到城里，卖给造纸厂，又从那些商人手中收取佣金。森林逐渐消失，而城市里的工厂、火电站和汽车却越来越多。

终于，东北的森林在卢的手中消失了。城市的黑雾越来越多，但他并不在乎——这和他没有关系，只要能赚到钱就好了。可随着时间的推移，他们承揽的工程内容也逐渐变化了。

"清除沈阳附近的化工污染，报酬很高。"

"清除太原附近的垃圾山，期限内完成。"

工作几乎都是这样的，卢也不知道为什么。他不喜欢这样的工作，他还是喜欢去伐木——但是工程总是要做的。

卢的最后一个工程是清除沈阳附近某条河中泄漏的污水。当他在河堤上观察的时候，河堤由于腐蚀过度而崩塌了。卢落进了黑色的污水中，再也没有浮起来。

那些污水，来自于当年他们出售树木的那家造纸厂。

文明教科书九：建设和污染

伴随工业时代到来的有两样东西：高生产力和高污染。当城里建造了工厂、火电站时，当城市人口日渐增加的时，污染出现的几率就会越来越大。在整个工业时代都没有特别有效办法减少污染的产生。唯一的对策就是把火电站换成水电站，大约可以减少2单位污染。除此以外，你只能用工人去清除污染。必须等现代发明生态学和再循环技术后，才能够拥有减少污染的建筑（工业时代科技一览见附表6）。

工业时代，工人是最重要的力量。文明之间的强弱不再取决于谁的城市多，而取决于谁的城市质量高。想要城市人口多、生产力高、税收高，工人是不可缺少的。你需要道路以提高城市税收，你需要铁路提高矿山和灌溉的产量，你要铲平可怕的丛林和烦人的污染。工业时代一开始，你会觉得工人的工作效率严重低下，难以满足需要。如果有污染就更惨了，一个平地的污染都需要4个工人，山脉上的污染更需要12个回合！这还是在民主制度之下。为了加快工作效率，你在工业时代最优先达成的科技应是替换部件。这个科技能让工人工作效率提升一倍！在民主制度下则是三倍。

要想把一个城市变成超级都市，以下这些条件是必须的：范围内有河流，有2种以上的资源，以丘陵和草原为主，必须有谷仓、法院、图书馆、大学、研究室、引水渠、医院、市场、银行、工厂、核电站、制造厂、回收中心和公交系统。沿海城市还要加上港口和海上平台。通过调节矿场和灌溉的比例，保证人口在20人，这样城市生产力很容易到100以上，经济收入也很多。至于增加快乐的建筑，个人认为用处不大，都造齐了效果也不到奢侈品该齐的一半……（城市建筑一览见附表12）

工业时代城市继续扩张：20世纪初的上海街景

附送一个快速建立大都市的方法：先在城市周围修建满铁路和矿山、灌溉田，在城里用钱购买引水渠和医院。还记得工人有加入城市的特性吗？向城里扔上十几个工人（如果一个城市制造一个，耗不了多少时间），一座都市在回合之内就出现了！最后，别忘了向城市供应奢侈品，要是失控了可就麻烦。另外，战争时如果工人太多而部队不足，可以用相同的方法把工人扔进城里，然后征兵（需要爱国主义），就等于把工人变成了标准步兵（根据现有科技而不同，有可能是步枪手、步兵或装甲步兵）。不过污染也并不全是坏事。我在1.07版中发现了一个大BUG：城市人口到达上限时，所有的领土上面都有人在工作；此时如果发生污染，虽然有一个格子上面没有工作者了，但这个格子仍会产生生产力！如果让工人把污染清除掉，这个格子的生产力还会加在城市上面，凭空增加了收入……也！

中国的辉煌
1936年
第一次世界大战

1936年。中德边境。德军装甲师团整装待发。

美国、俄国和法国已经声明加入反对中国的同盟。对于这几个在工业时代飞速发展的国家而言，中国是最可怕的敌人。中国在中世纪的对手：印度、波斯、日本、埃及和巴比伦人都倒下了；要对付国土占全球陆地面积1/3的中国，单打独斗的战争显然是行不通的。于是，史上最大的战略同盟形成了。

德国的装甲师团越过了边境，以闪电战攻击了中国的边境城市。在大规模装甲坦克集群攻击下，中国先进的装甲步兵也难逃覆灭的命运。与此同时，俄国和法国的火炮兵团在步兵和坦克的掩护下，分别对中国的北部边境和西南边境发起了攻击。在东部海，美国海军的航空母舰战斗群对中国的沿海都市发起了攻击。同盟的军力相当于中国的四倍。为了争夺世界霸权，他们不惜抛弃任何条约。



海上单位对沿海城市的攻击：鸥式战机从英国航母上起飞

和对手的同盟是靠不住的 《苏德互不侵犯条约》签字

对于中国人来说，噩梦般的日子开始了。转眼之间，西线和北线15座城市化为焦土。敌人将庞大的都市全部摧毁，将人民押送回国进行强制劳动。东线的沿海城市遭到了无数轰炸机的轮番无限制轰炸，多年来的苦心经营化为泡影。美军强袭登陆舰上的海军陆战队如狼似虎，中国沿海的防卫力量损失过半。胜利的光芒笼罩着侵略者们，瓜分中国的方案似乎已经可以和庆功的美酒一起摆上会议桌了。

爱好和平的中国并没有充足的常备军——但他们有庞大的城市、完善的铁路交通网以及先进的科技。战争状态开始后，从后方来的部队源源不断的运往前线。强大生产力的优势很快就显现出来。中国完善的交通网使部队能以最快的速度到达国家的每一个角落，以优势的兵力把深入中国各地的侵略军各个击破。形成鲜明对比的是在中国境内作战时，侵略军只能一步步的向前龟挪。由于交通网的落后，后援部队也迟迟跟不上来。同盟军的火炮只能慢慢的前进，永远也追不上中国的战车，而中国的雷达火炮却可以向每个地点的敌人进攻。至于停泊在洋面上的美军舰队，中国的核潜艇和洲际导弹让他们付出了惨重的代价。

胜利女神的天平迅速向着中国的方向倾斜。他们失去了十几座城市，但是军队征召的速度丝毫没有影响。在大陆上，德国、俄国和法国的军队彻底陷进了泥沼。而美国人则知趣的签订了和约，得以把残破不堪的舰队撤回到大洋的彼岸。在付出巨大的代价之后，中国最终赢得了战争的胜利。

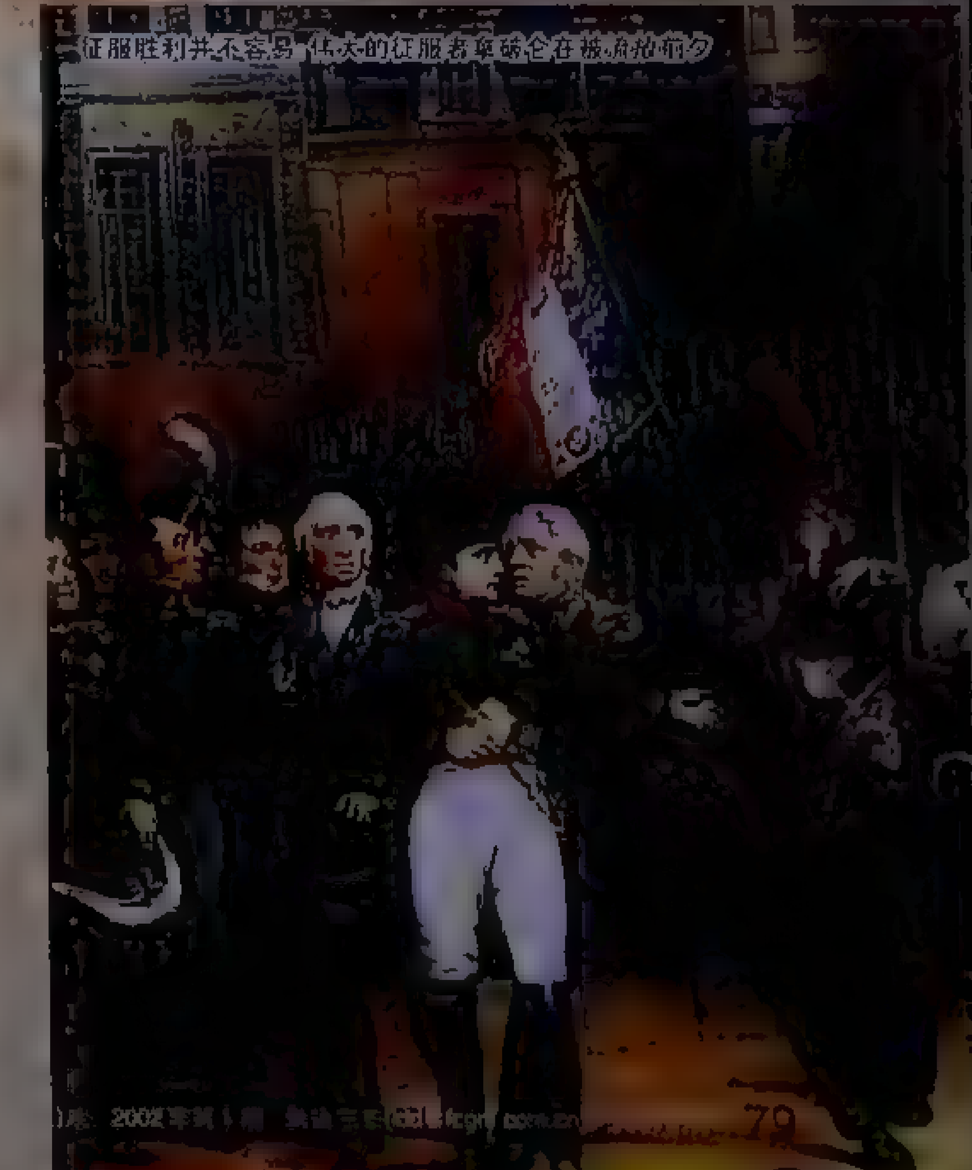
世界大战的结果证明现代战争的胜败并不仅仅在于兵力的多寡，而更取决于文明的整体国力。

从此以后，再也没有国家敢于挑战中国的地位。

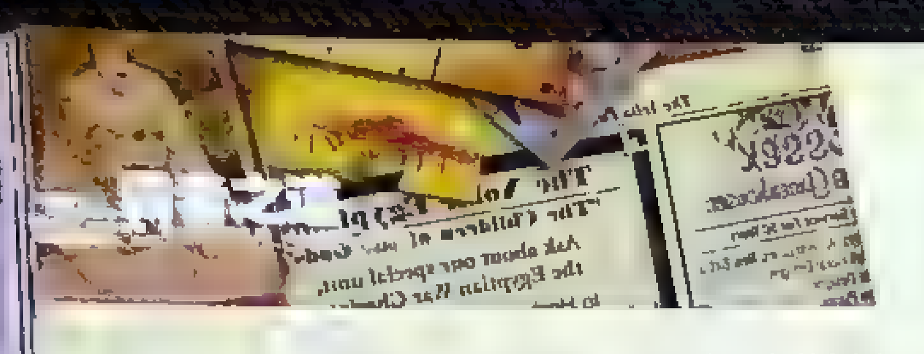
文明教科书十：战争和征服

到了现代，你应该已经拥有科技优势和国土优势了（选择天神难度的要困难一点）。这时候，要特别注意反对你的多国联盟。你和AI的同盟永远是靠不住的，同时被军事盟友和共同防卫条约盟友背叛的记录并非罕见。受到多方攻击时，你在兵力上往往也处于劣势。此时，工业时代是否建造起完善的铁路网就成了关乎国家存亡的核心问题：只要拥有铁路网，对我军而言全国都是前线。但对于侵略军而言，缓慢的移动速度令他们的推进效率大为降低，远近程火力的配合在移动速度的差距之下成了一句空话。现在你可以和对付海上战舰一样，用火炮轰击或者用飞机轰炸该死的装甲战车了。

现代战争与过去迥然相异。在古代和中世



征服胜利并不容易，伟大的征服者拿破仑在[illegible]前夕



纪，只需强大的陆军就可以踏过敌人的国土，占领城市。在现代，战术开始多样化，不少特殊兵种的组合可以收到奇效，下面这些是笔者认为比较有效果的战斗单位组合：

航空母舰＋战列舰＋运输舰＋海军陆战队，标准的登陆突击战斗阵容。航空母舰上最好搭载3单位轰炸机（隐形轰炸机）+1单位战斗机（喷气战斗机）的组合，后者侦察，前者轰炸。战列舰不仅能保护战斗能力低下的航母和运输舰，还可以进行对海岸炮轰。之后，用海军陆战队强行突上，消灭岸边的守敌。运输舰上还可以搭载装甲战车＋火炮的组合，在这个组合保卫下，滩头阵地非常稳固。以上战斗阵容非常豪华，几乎是不败配置。当你在某块大陆上一个落脚点也没有时，就只能用这一招了。注意轰炸机有精密轰炸和普通轰炸两种形态，精密轰炸是对城市专用的，比较有效果。

核动力潜艇＋战术核弹。这种组合是敌人航母战斗群的天敌——不管有没有宙斯顿巡洋舰，他们都死定了。一发战术核弹可以制造3x3范围的“曾经是敌军舰艇的海上垃圾”，就算是超大的舰群也就是2发的事情。但千万别用那东西攻击地面目标，效果不明显，城市损失惨重，战后善后工作还很麻烦……

伞兵＋空运部队。在敌人领地上拥有了一座城市后，建造好飞机场。这样你就用不着那些麻烦的登陆舰了，从后方城市向前线空运坦克和伞兵吧！坦克正面突破敌人的防线，伞兵突到敌人防守松懈的背后，但注意不要让他们在有敌人的格子空降，否则……伞兵比前作弱了不少，空降范围大为减小（玩过二代的人一定还记得那可怕的伞兵突击战术吧？15格以内的城市都逃不掉啊……），但用来渗透敌人防线还是挺好使的。

外交＋军队渗透。这一招就比较阴毒了，先和AI缔结通行权条约，然后利用敌人的公路和铁路网，坦克和火炮在敌人的城市旁设防，如果再用工人修上几个要塞就更完美了。接下来，撕毁和约……嘿嘿……

文明教科书十一：胜利和评价

终于到了要结束的时候了。审视一下你的文明吧，决定胜利的方式。

如果你拥有全世界最高的生产力和最强的军力，可以选择最为辉煌的一种胜利方式 世界大战！转入战争体制和集体主义，停止科学研究，所有的城市集中精力生产军队（最好是现代装甲）。让大军在激扬的军乐声中前进吧 让文明的故事在华丽的战争中落下帷幕吧！如果想要领土胜利，只要不把敌城夷为平地即可。

如果你建造了不少奇迹，可选择文化胜利。在不同的高生产力城市同时建造剩余的奇迹。如果敌人已经建造了太多的奇迹，就用军队踏平它们

文化胜利适用于不是最强的文明，不过至少得在第一梯队，要不然想有这么多奇迹还真难。

外交胜利也是第一世界国家的选择，适用于不喜欢麻烦的人。相对的，成就感也少了很多，但是评分并不会少。比较麻烦的是，在高难度中的电脑也有可能会选择这一招。

在第二梯队及以后的文明……非常遗憾，只有太空胜利一条路可以介绍给你们了。太空胜利需要10个城市和间谍部门的通力合作。到了此时，电脑一定也已经开始了太空竞赛。派间谍去破坏敌国的太空船生产，就算只能领先一个回合也是胜利啊！

2050年，一事无成的文明将会被结算。历史将评判你和你的文明的地位。

太空胜利：建造飞往半人马座的太空飞船。需要阿波罗计划的小型奇迹和十个太空船部件，是乐趣最高的胜利方法。

领土胜利：世界上2/3的土地都在你的边界范围内，小型地图比较有可能，大型地图很难达到。

征服胜利：说起来最简单的胜利，消灭所有其它的文明。但好像在大地图里面困难了一点啊。

文化胜利：当你的某个城市拥有20000文化点数或整个文明拥有100000文化点数；并且比其他文明多一倍，文化胜利就达成了。

外交胜利：相对比较简单，拥有联合国、1/4的世界人口和领土就可以胜利，是大地图里比较实际的胜利手段。

历史胜利：当2050年（共540回合）来到的时候，没有人达到胜利条件，全世界就会计算总分，结束游戏。

历史将评价你为 ■

表1 [illegible]

文明/特性/特殊单位	说明
[illegible]	[illegible]
[illegible]	属性20/1/3/1，替代古代矛手。华而不实的步兵，没什么实用价值，遇到[illegible]很难取胜。
[illegible]	属性16/X/1，替代[illegible]。速度快，火力[illegible]
[illegible] 人民代表	属性70/4/3/1，替代中世纪骑士。[illegible]
日本 军事/宗教 武士	属性70/4/4/2，替代中世纪骑士。防御力强，[illegible]
印度 商业/宗教 战象	属性70/4/3/2，替代中世纪骑士。[illegible]
阿兹特克 军事/宗教 美洲豹战士	属性10/1/1/2，替代古代战士。便宜、超值，速度奇快，10元钱的骑兵……
[illegible] 弓骑兵	属性30/3/1/2，替代古代骑兵。[illegible]，早期是快速部队中最强悍的。
埃及 宗教/生产 战车	属性20/2/1/2，替代古代战车。[illegible]
巴比伦 科技/宗教 弓手	属性20/2/2/1，替代古代射手。又是一个华而不实的典型。
俄罗斯 探索/科技 哥萨克	属性80/6/4/3，替代中世纪枪骑兵。战斗不弱，但是生不逢时……中世纪快要结束，大器时代即将开始。
美国 探索/生产 F-15战机	属性100/8/4/6，替代现代喷气战斗机。强力部队，可以与轰炸机使用的战斗机。美国就是要到最后才能显出优势。
[illegible] 经济/生产 火枪手	属性60/3/4/1，替代中世纪毛瑟枪手。三个火枪手……嗯……还不是远程的一般而已。
波斯 科技/生产 [illegible]	属性30/4/2/1，替代古代剑士。偏重攻击的剑士而已，在古代可独当一面。
[illegible] 军事/扩张 [illegible]	属性20/1/2/2，替代古代矛手。很不错的部队，拥有矛手的防御和骑兵的速度，而且不需要马匹。
[illegible] 经济/探索 [illegible]	属性60/3/2/4，替代中世纪护卫舰。比标准的三桅战船强不了多少，很快就会被铁甲舰所代替。

注：兵种属性按照生产花费/攻击/防御/移动排列。

表2 地形状况一览

地形名称	平原	草原	丘陵	山脉	沙漠
移动消耗	1	1	2	3	1
基本产出	1/1/0	2/0/0	1/1/0	0/1/0	0/1/0
道路附加	0/0/2	0/0/2	0/0/2	0/0/2	0/0/2
灌溉附加	1/0/0	1/0/0	——	——	1/0/0
开矿附加	0/1/0	0/1/0	0/2/0	0/2/0	0/1/0
建设难度	1	1	2	3	1

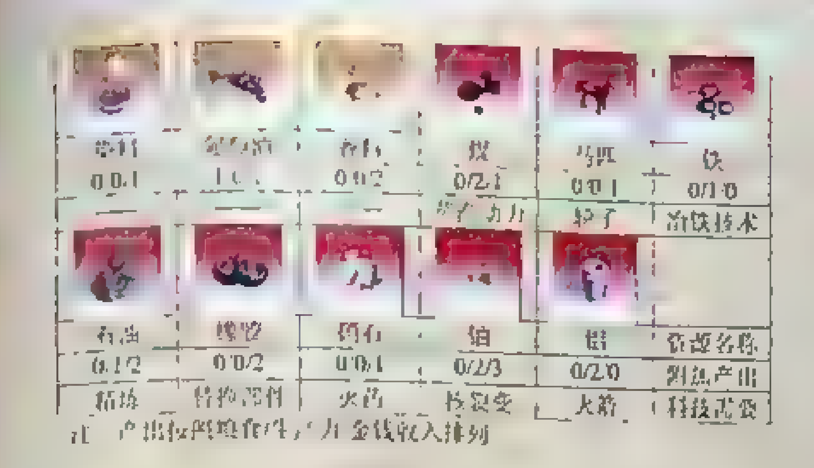
地形名称	冻原	森林	丛林	冲积平原	海洋/湖
移动消耗	1	2	3	1	1
基本产出	1/0/0	1/2/0	1/0/0	3/0/0	1/0/1（2）
道路附加	0/0/2	0/0/2	0/0/2	0/0/2	——
灌溉附加	——	——	——	1/0/0	——
开矿附加	0/1/0	——	——	0/0/0	——
建设难度	1	2 可采伐	3 可采伐	1	颜色决定

注：产出按照粮食/生产力/金钱收入排列。

表3 资源状况一览

资源名称	牛	鱼	鹿	黄金	鲸
附加产出	2/1/0	2/0/1	1/0/0	0/0/4	1/1/2
科技需要	——	——	——	——	——

资源名称	小麦	毛皮	宝石	熏香	象牙	丝绸
附加产出	2/0/0	0/1/1	0/0/4	0/0/1	0/1/2	0/0/3
科技需要	——	——	——	——	——	——



资源名称	香料	[illegible]	葡萄	煤	马匹	铁
附加产出	0/0/1	[illegible]	0/0/2	0/2/1	0/0/1	0/1/0
科技需要	——	——	——	蒸汽动力	轮子	冶铁技术

资源名称	石油	橡胶	硝石	铀	铝
附加产出	0/1/2	0/0/2	0/0/1	0/2/3	0/2/0
科技需要	精炼	替换部件	火药	核裂变	火箭

注：产出按照粮食/生产力/金钱收入排列

表4 古代科技一览

科技名称		新增单位	评价
青铜技术 优先级C		阿波罗神像 长矛手	不是很紧要，没有太明显的效果。
石工技术 优先级C		石墙 金字塔 城墙	可以等发展了一些再研究。
字母表 优先级B		无	早日实现民主制度的前提。
陶器 优先级C		谷仓	谷仓是重要的建筑物。
轮子 优先级D		战车	早期有限必要科技。
武士法则 优先级C		射手	是出骑兵的必要条件。
葬礼 优先级D		寺庙	不用着急研究的科技。
冶铁技术 优先级C		剑士	研究出来可以抢占铁矿。
数学 优先级C		投石车	建筑和货币的前提。
书写 优先级B		大使馆	完成后可以和别国签订军事同盟和通行权条约。
神秘主义 优先级D		神谕	不是很有用。
建筑学 优先级B		长城 引水渠 竞技场	工人可修建要塞，人口增加的必要科技。
货币 优先级B		市场	市场效果非常明显。
哲学 优先级B		无	虽然没有直接效果，却是不可跳过的。
法律 优先级B		法院	共和制度的前提。
文学 优先级C		图书馆 大图书馆	不是古代重要科技。
制图学 优先级B		灯塔 港口 单桅帆船	可交换世界地图，对岛屿文明来说重要性更高。
骑乘 优先级B		骑兵	有限必须科技。
多神论 优先级D		无	当古代最后一个科技好了。
共和制度 优先级A		无	可转换共和政体，不是必须科技，但是要早日研究出来。
君主制 优先级E		空中花园	没有必要研究的科技。

表5 中世纪科技一览

科技名称		新增单位	评价
神论 优先级B		教堂	中世纪研究的基础。
封建主义 优先级C		孙子兵法 长枪手	直接效果不明显。
工程学 优先级B		无	工人将会增加桥梁和道路，从此道路可以跨过河流。
神学 优先级B		西斯廷教堂	取消神谕的效果，通往教育和民主的必要科技。
骑士精神 优先级B		骑士	中世纪早期的主力部队基础，不是必要科技。

科技名称		新增单位	评价
发明 优先级B		达芬奇工作室 长弓手	通向火药的科技。
印刷机 优先级B		无	非必要科技。
教育 优先级A		大学	取消大图书馆的效果，很多科技的必要前提，非常重要。
火药 优先级C		毛瑟枪手	虽然能建造第一个火药部队，但是并不厉害。
音乐理论 优先级D		巴赫大教堂	只有一个奇迹可以拿，非必要科技。
民主 优先级A		无	可转换民主政体，效率增加，最重要的政体，要尽早拿到。
银行学 优先级B		银行	民主政治的前提。
天文学 优先级B		哥白尼天文台 三桅帆船	近海变为安全海域，迈入航海时代的前提。
化学 优先级C		无	火炮、枪骑兵、医学都需要这个科技。
自由艺术 优先级E		莎士比亚剧院	没有必要研究的科技。
经济学 优先级D		史密斯公司	除非你拥有大量的交易方面的建筑，才必要。
航海术 优先级D		麦哲伦航行 探险家	航行安全，它的效果磁学也可以达到，非必要。
物理学 优先级C		无	磁学的前提。
冶金 优先级B		海岸要塞 加农炮	重要的战斗科技，枪骑兵的前提。
引力说 优先级D		牛顿大学	就当作中世纪最后的必要科技吧。
磁学 优先级A		大帆船 护卫舰 私掠船	航行安全，灯塔失效，请先完成磁学，遨游在海上吧。
军事传统 优先级B		军事学院 枪骑兵	在坦克出现之前，枪骑兵就是地上霸主，必要。

表6 工业时代科技一览

科技名称		新增单位	评价
爱国主义 优先级B		步枪手	可转入战时状态，征兵，在外交上会提供共同防卫和贸易禁运两项，非必要。
蒸汽动力 优先级A		铁甲舰	可修建铁路，工业时代的基础，早日在全国铺满铁路吧！
医学 优先级C		无	不用太着急，可以等到对人口要求很高的时候研究。
工业化 优先级A		工厂 火电站 ［illegible］	工厂是重要建筑，极大提高生产力。
电力 优先级B		无	现代工业的基础，中间科技。
卫生 优先级B		医院	大都市必须具有的条件。
谍报 优先级D		情报局 谍报工作	等有多余时间再回来研究吧，非必要。
有限公司 优先级B		无	重要的中间科技。
科学方法 优先级C		进化论	用处一般的科技。
提炼 优先级B		无	石油出现，炼油的前提。
炼钢 优先级C		无	重要中间科技。
内燃机 优先级B		驱逐舰 运输舰	现代军事的前提。
替换部件 优先级A		火炮 步兵	橡胶出现，工人效率加倍，重要的科技。
原子学说 优先级C		无	电子学的中间科技。
飞行 优先级B		战斗机 轰炸机	阿波罗像失效；制空权时代的开始。

科技名称		新增单位	评价
批量生产 优先级A		战列舰 潜艇 航母	海军霸主的科技前提。
电子学 优先级B		胡佛水坝 水电站	可以减少[illegible]
两栖作战 优先级D		海军陆战队	可以展开登陆作战，[illegible]
摩托化 优先级A		坦克	陆上的霸主坦克登场了
无线电 优先级E		无	最后一个工业时代的必要科技。
高级飞行 优先级C		直升机 伞兵	提供空中手段[illegible]

表7 现代科技一览

科技名称		新增单位	评价
生态学 优先级D		公交系统 太阳能电站	为了减少污染，[illegible]优先研究它
火箭技术 优先级C		导弹基地 巡航导弹 喷气战机	[illegible]
核裂变 优先级B		曼哈顿计划 联合国 核潜艇	[illegible]
计算机 优先级B		SETI计划 研究室 机械步兵	[illegible]
再循环 优先级B		回收中心	可以提高城市污染[illegible]
太空飞行 优先级C		阿波罗计划 战术核弹	提供[illegible]太空船部件的[illegible]
核能 优先级A		核电站	可以提供[illegible]生产力。
小型化 优先级B		海上平台	可以[illegible]生产力
合成纤维 优先级A		太空船部件 现代装甲	可以提供[illegible]，以及[illegible]太空船部件。
超导 优先级D		太空船部件	[illegible]没有任何用处。
卫星 优先级C		太空船部件 洲际导弹	ICBM[illegible]很困难的。
激光 优先级C		太空船部件	[illegible]中间科技。
遗传学 优先级C		[illegible]	[illegible]
隐形技术 优先级D		隐形战机 隐形轰炸机	提供[illegible]
精确制导 优先级C		无	[illegible]
机器人 优先级B		制造厂 宙斯盾舰 [illegible]	[illegible]
导弹防御 优先级C		导弹防御系统	[illegible]

表8 政体一览

政体名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
工人效率	100%	100%	100%	150%	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	3	0	[illegible]	[illegible]
[illegible]	2	3	0	[illegible]	[illegible]
[illegible]	4/4/4	2/4/8	0/0/0	0/0/0	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

表9 [illegible]

单位名称	[illegible]
[illegible]	[illegible]

单位	数据/说明
工人	0/0/1 [illegible]
侦察兵→探险家	0/0/2 [illegible]
战士→剑士	1/1/1 [illegible]
长矛兵→长枪兵	1/2/1 [illegible]
马车→骑兵	1/1/2/W [illegible] 推荐。
弓手→长弓手	2/1/1 [illegible]
剑士	3/2/1 [illegible]
投石车→加农炮	0/0/1/B4/1/1 [illegible]
骑手→骑士	2/1/2/W [illegible] 推荐。
帆船	1/1/3/Y2 [illegible]
长枪兵→毛瑟枪兵	1/3/1 [illegible]
骑士	4/3/2/W [illegible]
[illegible]	[illegible]
坦克→现代装甲	16/8/2/W 需要石油和橡胶 [illegible] 推荐
直升机	0/*/4/Y1 需要石油和橡胶 [illegible]
伞兵	6/8/1 需要石油和橡胶 [illegible] 推荐
巡航导弹	0/0/1/B16/2/3 [illegible]
喷气战机	8/4/6/B2/0/1 [illegible]
核潜艇	6/4/3/Y1 [illegible]
机械步兵	12/18/2/W 需要石油和橡胶，最强的步兵单位，防御力强大，推荐。
战术核弹	0/0/1 需要铀和铝 [illegible] 严重影响声誉。
现代装甲	24/16/3/W 需要石油、橡胶和铝 [illegible] 推荐。
雷达火炮	0/0/1/B16/2/2 需要铝，最强远程炮火，威力大，推荐。
洲际弹道导弹 ICBM	0/0/1 [illegible] 严重影响声誉。
宙斯盾巡洋舰	12/10/5/B4/2/2 需要铝和铀，对付飞行器的利器，威力不错，推荐。
隐形战斗机	0/0/6/B4/0/2 需要铝和石油 [illegible]
隐形轰炸机	0/0/8/B8/0/3 需要铝和石油，不能截击，攻击范围远，难以被发现，威力大，推荐。

注：数据排列顺序为攻击/防御/体力（空军为行动范围），B代表远程攻击单位，后面的数据按顺序排列为攻击力/射程/攻击次数（相当于最大减耐久格数）。标有W的单位为可撤退，当受到攻击之前可以脱离战斗（对比自己快的单位无效）。Y代表运输单位，后面的数据为运量。M代表多次攻击部队。

表10：人类世界奇迹一览

名称	相关	推荐	效果
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

表11：小型世界奇迹一览

名称	效果	条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

表12：城市建筑一览

建筑名称	作用	重要度
[illegible]	[illegible]	[illegible]

神龙的[illegible]

——魔域帝国全分支攻略指南

文/糊涂

魔域帝国（Battle Realms）的故事主要发生在一个魔法世界中的小岛上。岛上有神龙族、恶狼族和莲花族三个种族，如果说神龙族是小岛上的原住民，那么另外两个种族就是外来客了。恶狼族信奉存在论，族人们与自然界有着密不可分的联系，Tarrant 岛的创造使他们的气候日益恶化，在迫不得以的情况下，他们只能扬帆远航，寻找新的家园。与之相反，莲花族无意登上这座岛屿，但当他们流放在外的财产被这场灾难性事件所造成的潮汐力量吸入时，他们就别无选择，不得不出此下策了。几个世代过去了，岛上的紧张局势在不断加剧，而随着《魔域帝国》拉开序幕，各派种族陷入了一场血腥的内战。

Kenji 是《魔域帝国》一号主角，所有的故事情节都是围绕他而展开。Kenji 是前巨蛇族领主 Oja 的小儿子，自年轻时，他就对父亲 Oja 及大哥 Yukio 的暴政持有强烈的异议，甚至有一次公然在朝堂上斥责父亲。于是他遭到了被驱逐的惩罚。在被驱逐的一年里，他从 Otomo 和 Shinja 那里听取了截然不同的世界观与方法论。这为他在游戏中亦正亦邪的两面性埋下了伏笔。7 年前，Kenji 因为杀父罪名而被迫逃往南方大陆。7 年间，巨蛇族因为 Yukio 的意外丧生而四分五裂。此时，狼族与莲族又在一旁虎视眈眈，巨蛇族到了最紧急的关头。这时，Kenji 突然回来了。这些年他去了哪儿？7 年前杀害 Oja 的真凶是谁？Kenji 是延续上古龙族荣耀之路，还是堕落在蛇族的黑暗力量之中呢？谁也不知道。一切谜底将随着游戏情节的一步步展开而揭晓。

如果一开始帮助农民击退敌人就是玩龙族的剧情，如果是帮战士杀掉农民，就是蛇族的剧情。

此攻略是以龙族剧情来发展的，蛇族剧情的战斗地图和龙族的几乎一样，只是剧情不同而已。

游戏一开始主角 Kenji 看到神龙族的村庄被侵略，赶快跑去帮忙。在杀掉第一批敌军士兵后记得要赶快休息，否则第二批上来就会没有体力了。当第二批敌人来入侵的时候，先不要冲上去，让农民自己去打，等找到落单的敌人后再冲上去，千万不要让敌人把主角包围了，否则很容易死掉。

游戏一开始就有了剧情分叉点，在这里你可以选择左边或者右边两条不同的路。（图一）

分支一：选择左边的区域

关卡 A：拆除地图内所有的敌人建筑和杀掉所有敌人。

我军一开始出现在地图左下方，而敌人正好在你的上方。发展的时候敌人会不断派兵骚扰你，所以要记住最好先造出长矛兵，然后预防敌人来犯。等有足够兵力的时候，先向上拆掉敌人地图左中部的基地，也就是在你的正上方不远处。然后让士兵休息，并且让士兵回来防守，等到士兵人数超过 15 人的时候，就可以向地图中上方的敌人营地发动总攻了。只要杀死所有敌人并且拆除建筑就可过关。

关卡 B：击败在了望塔上的 Shinja(图 2)

在地图左中部建立你的基地，由于地图被一条河隔开，所以要守住唯一过河的路口，在路口前方建造了望塔，然后放一个弓箭手或龙战士上去。先要阻挡住敌人的第一次进攻，然后就好办了。等你发展起来后组织一队龙战士向地图右上方进军，途中有敌人防守，不过很容易就能解决。等你来到地图右上角的时候会发现那里的建筑和士兵都不多，只要能够击败 Shinja 就可以了。

提示：

这关开始可以训练龙战士，只要让村民接受战士和弓箭手两次训练后就可以了。

击败 Shinja 后可以收他作为同伴。

分支二：选择右边的区域

关卡 A：摧毁敌人所有的建筑并且杀死敌人

这一关一开始你在左下方，建立基地后注意防守右边过河的通道，因为那里会有敌人冲过来袭击。守住过河的路以后开始集中兵力，等兵力够多的时候过河向地图右上方进军。在地图右上方发现敌人的基地，冲过去迅速杀掉敌人并且摧毁这里就可以了。

关卡 B：摧毁敌军基地并且拆除建筑 Keep（图 03），在 Shinja 出现后打败他。

刚开始地图右边资源丰富，找个合适的地方发展，不过要小心地图左中部的敌人，要是在还没发展的时候被敌人袭击就麻烦了。当你有了士兵以后记住要迅速出击干掉左边的敌人，这样敌人就剩左上方的那个基地了。由于敌人左上方基地中有不少兵力，所以不要让你的英雄冲进敌营，以免被杀死。可以和敌人开始消耗战，由于敌人人数超过上限，所以杀掉一部分后不会再训练出来。一开始先要杀掉敌人的战士，弓箭手先留着，等到敌人的战士死光后，我军就可以开始聚集兵力。最后全员冲入敌营，因为在近战中敌军弓箭手没有多少杀伤力，所以能很轻松地解决他们。最后只要摧毁基地并且打败 Shinja 就可以过关。

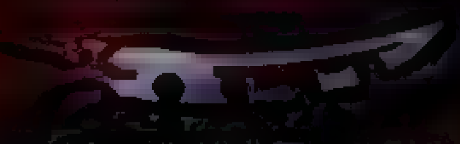
提示：

这关开始可以训练龙战士，只要让村民接受战士和弓箭手两次训练后就可以了。

击败 Shinja 后可以收他作为同伴。

分支：固定结局

两种选择你都能够得到 Shinja 这个战士，虽然以前是敌人，不过这次却答应帮助你，不过感觉以后肯定会出问题，但是暂时就先借用他的力量吧。



这个分叉点可以选择三条路进军，分别为左（狼族）、中（中立区域）、右（莲花族）。此分支为[illegible]

分支：选择左边区域

关卡 A：消灭地图里的敌人，并且摧毁敌人所有的建筑。

一开始先要救出被攻击的女弓箭手 Aran，因为她在后面的关卡非常有用。你在地图左下的建筑周围没有任何可采集的资源，先要抵挡住第一批来犯的敌人，然后将基地搬到地图右边河的下方，那里有很多粮食和水。接着开始扩充部队和保护住这个基地，因为敌人的进攻会非常频繁。等到你的兵力足够的时候先抵挡住敌人的一次进攻，然后迅速向河上方地图中间的敌军基地进攻，因为这时候他们的兵力较少，先让士兵冲上去围攻了望塔，然后让

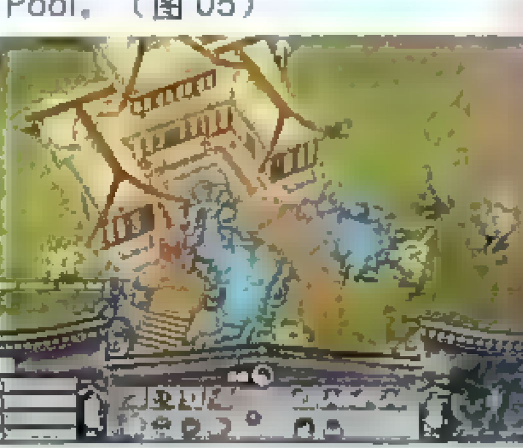
你的四个英雄冲上去做后援。记住先要将了望塔和上面的敌人干掉，否则会很难打。只要拆掉此区域的造兵建筑后就很容易了。在地图左上角还有部分建筑，摧毁全部敌军建筑就可以过关。

提示：

这关开始可以驯马，你可以让你的英雄骑在马上。骑在马上战斗的优点就是可以让马抵挡攻击，缺点就是不能使用特技。

这一关开始还可以升级士兵、马匹能力，升级的地点在各个建筑内。

关卡 B：保护好 Geisha 和她的的家，也就是 The Swan's Pool。（图 05）



游戏开始后迅速向上走，先解救被攻击的 Kazan，然后聚集所有士兵保护 The Swan's Pool。敌人会从四面八方分批冲过来，幸好不是一次性全军出动，只要保护好 Geisha 和 The Swan's Pool 就行了。在抵挡住每一批敌人进攻后，要尽快恢复生命和体力，然后迎接下一次攻击。在每次战斗的时候要尽快处理敌人，也就是说要全力攻击，所有特技都用上，否则时间一拖延让敌人钻了空子就麻烦了。

关卡 C：消灭地图里的敌人，并且摧毁敌人所有的建筑。

这一关必须一开始就快攻，让你的村民在地图中上方的水源下面建立基地，然后让你一开始拥有的两个龙战士和英雄去打这个水源旁边的敌人，先将这个基地拆掉，然后让人向上走，从地图上方向右走，然后拆掉附近的建筑，记住不要太过深入。接着让人守着地图上方从右向左走的路口，因为这里会有很多敌人的工人跑去取水。等到你能训练龙战士以后，让你的英雄去地图下方的水源拆除敌人新建的基地，并且守住那里的水源。从现在开始，你就可以安心发展了。等你的兵力足够强大的时候就去灭掉地图右上角的敌人吧。唯一要小心的就是别让敌人把地图左边的马匹抢走。

关卡 D：消灭地图中的其它两个势力，包括所有的人和建筑。

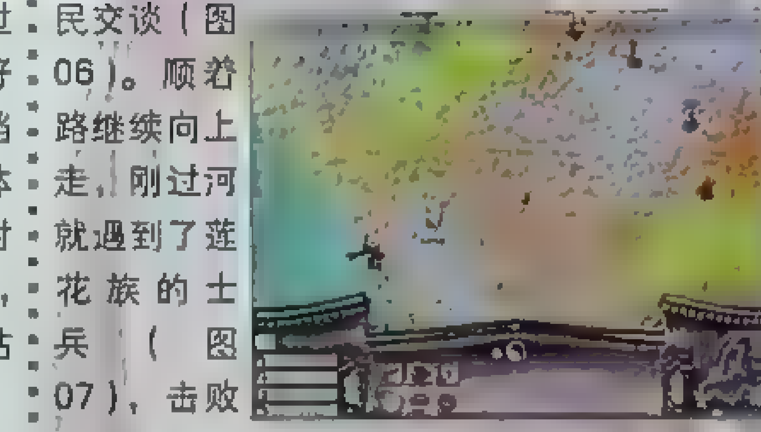
由于这一关是混战，所以要抢到一个有利的位置才行。游戏开始后向上冲，先将地图左上的资源占领，这时候可以让你现有的所有战士和英雄去刺探地图右上资源处的敌人，不过你不太可能现在就毁掉那里，尽量拖延敌人发展吧。虽然你建立基地的地方已经有敌人在那里建好了房子，不过不用害怕，他们也是初期发展，就算有人来攻击你的村民也不足为惧，反正你的村民在这时候出的也快。当你稳固你的地盘后，就要守住基地右边可无的路口，以后会不断有敌人从这里向你进攻。当你兵力充足的时候，派 15 名 Samurai 和 2 名 Geisha，记住要先升级好特殊技能和强化基本能力，然后从你基地的左边绕到地图上方，再冲到右边袭击敌人的基地。解决这里后就可以顺势向下冲，再将地图右下角的敌人也消灭。这一关要注意敌人的工人，让他们跑了的话不知道还会在什么地方建房子，有的好找了……

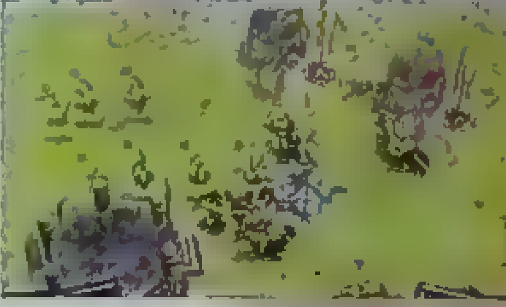
分支二：选择中间区域

关卡 A：救出被莲花族侵占的人们，并且消灭这个区域的狼族。



游戏开始后先顺着路向左走，到了地图的左下角后会与那里的村民交谈（图 06）。顺着路继续向上走，刚过河就遇到了莲花族的士兵（图 07），击败他们后走到上面的村庄中，那里的村民会感谢你帮了他们，这时候下面那个刚经过的村庄将会让你管制。有了基地后就开始发展你的力量。等到有足够的兵力后你就可以带着兵向上走，快要到达上面村庄的 Keep 的时候，Garrin 就会带着他的士兵向地图右边狼族的基地冲去，你也要迅速跟上，以免 Garrin 的部队全灭。帮助 Garrin 摧毁狼族的基地后就可以过关了（图 08）。





关卡 B：保护好 Geisha 和她的的家，也就是 The Swan's Pool。

这一关和选左边区域的剧情的关卡 B 是一样的，只要留意来袭的敌人就行了，战斗中要注意让 Geisha 帮助受伤的人补血。唯一不同的是这一关多了一个英雄 Garrin。

关卡 C：消灭地图里的敌人，并且摧毁敌人所有的建筑。

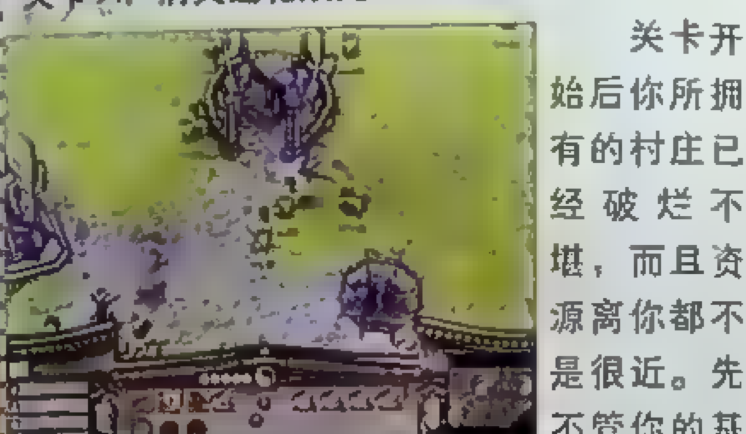
这一关和选左边区域的剧情的关卡 C 是一样的，交战的时候要注意莲花族的士兵会从几个方向向你袭击。马匹在这一关有很大的作用，记住不要让敌人将你身边的马匹抢走，否则敌人的战斗力会上升，这样打起来就难多了。

关卡 D：消灭地图中的其它两个势力，包括所有人和所有建筑。

这一关和选左边区域的剧情的关卡 D 是一样的，要抢夺龙族遗迹，所以三个种族在这块土地上争夺起来，没有实力之前最好不要贸然出击，因为对方两个种族虽然也会发生战斗，不过还是会派士兵来骚扰你的。如果没有力量一次消灭一个种族的话，出击是很危险的，尤其是在你士兵出去没有足够力量防守的时候。如果你是通关后回头再打这个分支的话，可以随意掌握作战方式，毕竟你应该已经对这个游戏很熟了。

分支三：选择右边的区域

关卡 A：消灭莲花族此地区的首领。（图 09）



关卡开始后你所拥有的村庄已经破烂不堪，而且资源离你都不是很近。先不管你的基地，集结所有人向上走，在上方找到另外一个被敌人占领的村庄，将这里的了望塔干掉后你就可以统治这个村庄了。将你的基地主要建筑放在上面，然后开始发展，要小心敌人的袭击。在下面的村庄中建立马棚，然后将右边和上边的马都拉回来，让你的英雄骑上马，然后等兵力集结完成就可以反攻了。敌人的基地位于地图右上方，只要你的士兵足够多就可以一路杀到敌人首领所在的位置。不过建议在这之前先升级士兵能力，因为这一关没有 Geisha，所以难度会大很多。在找到敌人首领前要注意保存实力，见到敌人的了望塔要首先干掉，否则你的士兵伤亡会很重，不过看到敌人的首领后就可以不管他身边的了望塔了，只要之前将工人和民居全部消灭，这时候再杀掉敌军首领就可以过关。

关卡 B：保护好 Geisha 和她的的家，也就是 The Swan's Pool。

又是相同的关卡，你可以参照前面选左边区域的剧情的关卡 B 来进行战斗。不过由于这里你少了一个英雄，所以难度会有所提高，而且在战斗的时候如果不先将敌人的领队干掉的话，最后会导致敌人的一次性总攻，你会因为来不及防守而失败。所以这一关要格外注意。

关卡 C：消灭地图里的敌人，并且摧毁敌人所有的建筑。

游戏开始后你就在地图的右边，首先占领上方河边的资源来发展你的基地。在你发展的时候不时会有敌人来进攻，要小心防守。当你发展差不多的时候，就可以向左边进军，先将路上敌军的了望塔拆掉，然后再将河下面整个区域清理干净，千万不要留下敌人的士兵和建筑。接着再次集结士兵准备第二次进攻，先向河上方地图中间的敌军基地进攻，让士兵冲上去围攻了望塔，然后让你的四个英雄冲上去做后援。记住先要将了望塔和上面的敌人干掉，否则会很难打。只要拆掉此区域的造兵建筑后就很容易了。虽然这一仗可能会比较艰苦，但是只要撑下来就可以了，灭掉这里后如果你的士兵所剩无几就再次补充兵力。如果你还有不少力量的话就去地图左上角，在地图左上角还有部分建筑，摧毁全部敌军建筑就可以过关。

关卡 D：消灭地图中的其它两个势力，包括所有的人和建筑。

还是和选左边区域的剧情的关卡 D 一样，此关的战斗方法参见上面两个分支的关卡 D。由于整体上的差异并不是很大，这里就不再重复了。不过感觉上选择这个分支好像难度有所提高，不知道是不是错觉。

分支二固定结局

无论如何选择，你都会在最后面对抢夺遗迹的战斗。当你胜利后会在遗迹中看到神龙的壁画和各种东西，不过在这之前有人已经来过，可惜的是没有抓住他。在这里 Shinja 和 Kenji 的意见发生了冲突，虽然暂时没有什么事情发生，不过以后就难说了。为了复苏神龙族和得到神龙的力量，Kenji 决定了以后的路……

由于分支道路选择的不同，会造成以后能够使用的英雄也有差别，到底是选择 Arah 还是选择 Garrin 由你自己决定，不过第三个选择，也就是选择右边的路你将会同时失去两个英雄，并且游戏难度会有提高，强烈建议不要选择这条路，就算你是练功狂也没有必要失去一个英雄。否则游戏就没什么乐趣了，毕竟英雄在这个游戏里有很重要的地位，不然制作小组也不会突出英雄人物的特殊能力了。

分支三

又是分支选择，同样也是三条路可以选。（图 10）此分支为上一分支选择左边区域延续下来的结果，虽然分支的结局都一样，不过英雄人物就有所差别。



分支三：选左边的区域

关卡 A：消灭地图里的敌人，并且摧毁敌人所有的建筑。

游戏开始后立刻向地图左下的资源跑过去，然后立刻建立基地，因为敌人会很快来袭。除了这个地方，地图的其它角落的资源已经被敌人占领，就算是左下角也有敌人。发展起来后先将你左边的敌人建筑拆掉，然后向上或向右进军，因为左上角和右下角有马匹。抢到马匹后让你的工人赶快去将野马驯服，然后让你的英雄和 Geisha 骑上，这样就可以对右上角的敌人基地发动最后攻击了。这一关的敌人分布非常散，如果你不将敌人的工人消灭干净的话，就要全图搜索敌人了。如果不幸真的让敌人溜了的话，骑上马找吧，这也是马匹的用处之一。

关卡 B：找到巨龙，然后完成它给的试练条件。

这一关里你不能建造基地，训练士兵就更不用想了。所以你要保存仅有的战斗力直到关卡结束。一开始向下走，在途中有几批敌人骚扰你，将他们干掉，然后进入地图中下部的峡谷中。在这里你会看到巨龙（图 11），和它谈话后它就离开了，如果你要得到它的帮助必须再次找到它，当然途中会有很多危险。进入山谷后沿着山谷右边的山道向上走，在途中必须小心，因为山上有很多人守着，并且还有巨大的石头等着你（图 12）。你上山的时候要步步为营，一定要小心别让石头砸到了，否则一下就死，而且不要让石头把山路给堵了，否则你想挪开石头肯定要死人的。只要你冲到山上见到巨龙就算过关（图 13）。

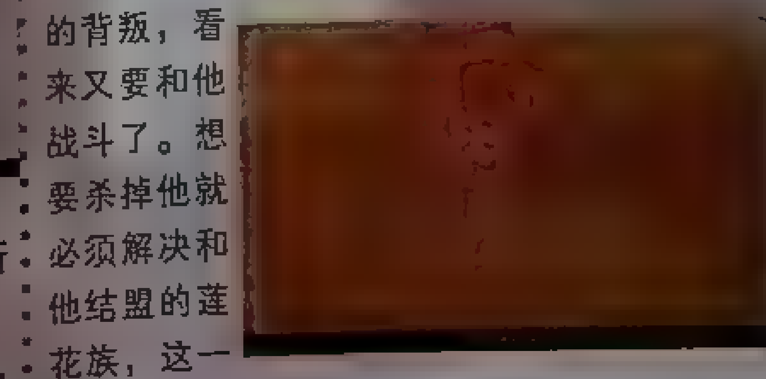




要记住每次战斗后都要休息并且将所有人的体力和生命补满，否则在下一次战斗就会更加危险。上山前可以让具有远程攻击的士兵找个有利的位置慢慢杀死推石头的敌人，这样虽然会浪费很多时间，不过却会比较安全。

关卡 C：拆除地图内所有的敌人建筑和杀掉所有敌人。

Otomo 被 Shinja 杀死，尸体被挂在插于半山腰的刑架上（图 14），这同时代表着 Shinja 的背叛，看来又要和他战斗了。想要杀掉他就必须解决和他结盟的莲花族，这一关是莲花族的前沿要塞，这里敌人的高级兵种全出来了。当你来到地图右下的村庄的时候发现附近有不少狼，消灭狼再进入村庄，这个村庄的人们会归顺你。



首先在地图右下角建立你的基地，然后开始准备防守敌人的进攻。由于敌人的魔法力量十分强大，所以要特别注意敌人的魔法师。尤其是在下雨天的时候，敌人魔法师的魔力特别强大。敌人的基地在地图的左上角，要想取胜就要等待机会，等待一个反攻的机会。机会的条件就是刚守住敌人的进攻，你的兵力损失不大，并且这时候是晴天。如果符合这几个条件的话，就立刻反攻吧！反攻敌人的时候，记住训练兵不要训练高级兵种，只要训练低级兵种就可以了，训练出来的士兵立刻去前线阵地补充军力。如果不是这样就很难取胜了。

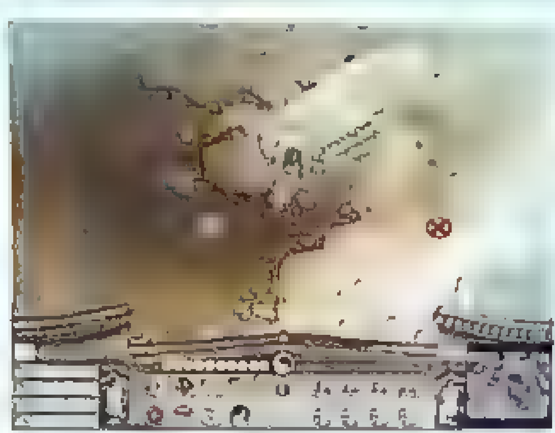
关卡 D：杀死关卡内的所有敌人。

终于找到 Shinja 了，不过这家伙却已经和莲花族结盟来对付龙族。这一关比较艰巨，因为敌人的数量要多很多。首先在地图下方建立你的基地，要尽快造出了望塔和可以增加了望塔数目的建筑，一开始你要在河边取水，等你能够造水井了以后就不怕河边的取水地被占领了，所以在开始你要尽快取得充足的水资源。等你的了望塔造好后你就可以安排防御阵了，建议用炮手和魔战士来守基地。等你抗住攻击并且攒足兵力后就可以向上方发动进攻，先把 Shinja 的基地打下来，因为要一下干掉两个是不可能的。Shinja 的基地在地图上方河的右边，主建筑在这个基地的最上方（图 15），将 Shinja 的基地全部干掉并且在最上方杀死他，然后回来继续防守。等待机会反击莲花族，从他们的基地下面进攻，不要一次冲得太深，一点一点拆他的基地，杀光敌人所有的有生力量就算过关了。

分支三：选中间的区域

关卡 A：拯救 Gaihla（图 16），并摧毁敌人所有建筑并且破坏本区域内敌人的三个矿场。（图 17）

在你建设基地前，让你的英雄带着你的战士向上走，刚过河不远就能看到有一个女子在那里，杀掉她附近的狼族士兵，然后和她交谈，最后她将加入你的阵营。她有大面积全恢复的法术，这在战斗中将非常有用。



之天们的资源非常少，因为整个区域只有地图左下方是你可以利用的地方，而这里的粮食产量非常低，所以你要多派人手去耕农田。河那边几乎全部都是敌人的领地，你最好在河的两个通道处建立了望塔并且让士兵守卫这两个地方。等你发展起来后就可以添加了望塔和马棚，因为有几匹马就在你的附近。

等你有足够的士兵后，就先向上进攻，等攻下上面敌人的基地后可以把守卫的地方移到上面河流的通道处。这样敌人的势力就剩下右半个地区了。接着向右进攻，建议从下面开始，当你刚瓦解敌人进攻的时候就是反攻的最好时机。在右边的区域中有三个敌人的矿场，在你摧毁敌人基地建筑的同时记得把矿场也干掉，在最上面的矿场里有一只大怪物把守着，要小心应付。当你拆掉三个矿场和所有敌军建筑后就可以过关了。

关卡B：找到巨龙，然后完成它给的试练条件。

此关同选择左边区域分支的关卡B一样，只要你能见到神龙就行。从这里开始可以建造召唤神龙的建筑，不过总是觉得这东西代价太高而且划不来，所以并不建议使用神龙。造出来当作摆设好了，没有太大的意义。

关卡C：消灭地图内所有的敌方建筑和敌人。

此关同选择左边区域分支的关卡C一样，弓箭手对敌军魔法师的杀伤力比较大，当你将弓箭手的能力都升级后会有很明显的效果。所以要优先升级弓箭手的能力，不过不要忘记训练一些中级战士来保护弓箭手。

关卡D：杀死关卡内的所有敌人。

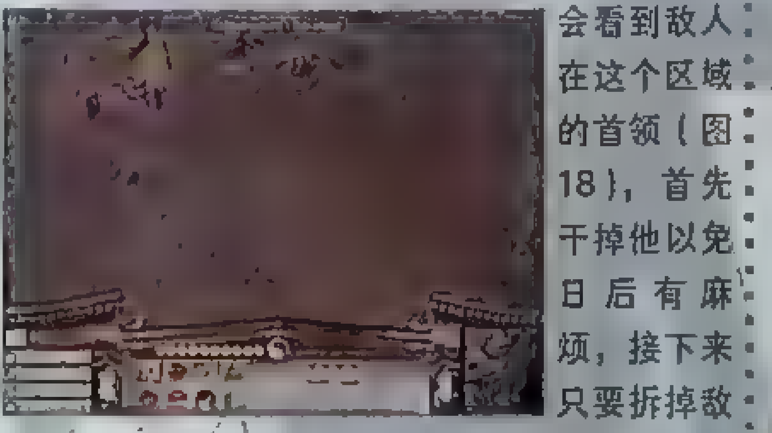
此关同选择左边区域分支的关卡D一样，要注意两边敌人的攻击，还是用老战术逐个击破是最好的办法。难度虽然有点大，不过还是有机会突破敌人的防御线的。

□ 分支三：选右边的区域

关卡A：摧毁敌人所有的建筑。

又是一个难度变态的关卡，由于你进入了莲花族的领地，所以在这里你将面对大批的敌人，而你的力量几乎是从零开始。游戏开始后迅速向左上走，因为所有的资源都被敌人占领，所以就找一个比较容易对付的地区吧。在上面有一些敌人的建筑和部分士兵，让你的士兵冲上去先解决掉敌人的战斗人员，然后开始在资源旁边造你的房子，速度一定要快。接着让你的部队将左上方所有敌人的建筑全部拆光，不过在你攻击敌人的同时会有不少人从下面来袭击你，所以要赶快造出兵营和了望塔，这样防御和兵源才能有保证。当你拆光敌人左上方的建筑后就算是初步防守成功，但是并不能大意。其它地方的敌人会从两个方向向你攻来，在你基地的右下方有两条山道，一般来说敌人不会同时从两边进攻，所以要集中兵力把守住这两条路。你可以在山道的入口处造了望塔来增强防守力量，最好是每边都有两个。和以前一样，弓箭手的力量绝对是第一位的，因为敌人远程攻击的部队很多。在这一关里最好不要训练武士，因为武士对魔法的防御力太低了，而且训练时间长。

等到你防守完全可以应付自如的时候就可以伺机反攻，建议先攻打下面，因为下面的地区有马匹。英雄Arah的弓箭威力强大，一定要让她一起攻打敌营。当你攻下敌人下面的基地后就可以让Geisha和英雄们骑上马，这样会方便很多。最后集聚力量将敌人在地图上方的基地也拆掉。进入上方基地后



会看到敌人在这个区域的首领（图18），首先干掉他以免日后有麻烦，接下来只要拆掉敌人所有的建筑就可以过关。这一关敌人的建筑分布的比较散，如果打完敌人还不能过关的话，就到处搜索建筑吧。我曾经浪费了一个小时在地图中搜索建筑（一开始还以为是玩出BUG了）。

关卡B：找到巨龙，然后完成它给的试练条件。

此关同选择左边区域分支的关卡B一样，只要你能见到神龙就行。

关卡C：拆除地图内所有的敌人建筑并消灭所有敌人。

此关同选择左边区域分支的关卡C一样，我军的力量还是弓箭手第一，对付莲花族估计没什么其它好的办法了。

关卡D：杀死关卡内的所有敌人。

此关同选择左边区域分支的关卡D一样，继续使用古老的战术吧。不过怎么看这一关的难度都是很变态的。

□ 分支三：固定结局

Otomo的死和Shinja的背叛都是无法避免的事情，从一开始就觉得有问题的Shinja终于忍不住撕开他的假面具了，虽然在最后给Otomo报了仇，可是对于一下失去两位战士不免有些可惜。通过试练后你得到了神龙的帮助，不过感觉上作用并不大，可能神龙真正的力量还没有被体现出来。狼族在这时候已经可以说是接近灭亡了，莲花族的力量也出乎意料的强大，这也是导致狼族退出战争的一个重要因素。接下来就要面对最后的敌人——莲花族，失去Otomo的力量不知道会不会导致战斗变得更加艰苦，不过可以肯定的是这位强大的战士再也不会回来了（Keep的能力和作用显然过于低劣）。





这里又有两个分支可以选择，左边和右边。（图19）此分支为上一分支选择左边道路延续下来的结果，上一分支无论如何选择结果还是一样的。不过选择道路的不同仍旧在英雄人物和得到的援助方面有所差异。

□ 分支四：选左边的路 （选择这条路最后可以得到忍者的帮助）

关卡A：摧毁这个区域中的The Soul Flame。（图20）



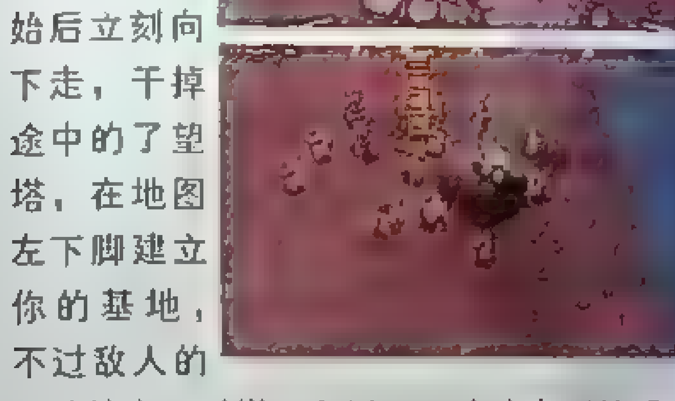
你一开始只有5个人，这将维持到本关结束。你要在地图中寻找The Soul Flame，并且摧毁它。游戏开始后向上走，逆时针方向沿着地图外围前进。The Soul Flame在地图左边边缘的中部。一开始在路上遇到的敌人都是很少的，等到接近The Soul Flame时就会遇到比较多的敌人。将The Soul Flame外围的大批守卫干掉后，记住要先恢复体力和生命，然后再进攻The Soul Flame。当你攻击The Soul Flame的时候会不断有敌人来阻拦，不过只要将The Soul Flame摧毁就可以过关了。

关卡B：拆除地图内所有的敌人建筑和杀掉所有敌人。

敌人越来越麻烦，占据着大片的资源。你一开始处于地图的中下方，除了这一带和小河对岸的那些资源外，其它地方都已经被敌人占领。还是和以前一样，先防守，然后反攻。先攻敌人什么地方可以随意决定，不过建议还是从两边开始，这样可以避免被夹击，敌人夹击你的时候援军会来得很快。由于敌人的基地都在山上，而且山路非常曲折，所以要有耐心打持久战。山路的入口都只有一个，不过里面的道路却不是一条，要小心别让敌人从其它路上跑了或者偷袭上去你……对于敌人的援军千万不能大意，有时候敌人还会派兵去攻打你的基地。这一关攻防都要安排好，稍微一出差错就会全军覆没了。

不要训练高级的武士，因为那样会来不及，只生产低级的兵种加上一些中级兵种就可以了。一般反攻的时候大部分有用的能力都应该升级完，否则士兵的整体能力就会下降很多，去进攻的难度就更大了。

关卡C：杀掉莲花族首领（图21），杀掉现出原型的魔王（图22）。



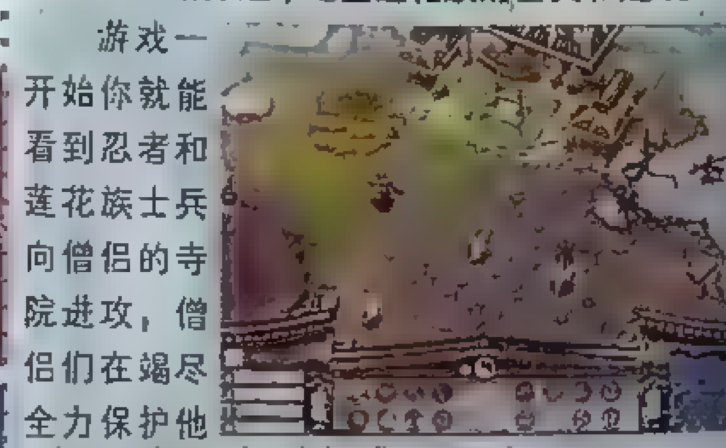
游戏的最后一关，无论怎样玩难度都非常高。游戏开始后立刻向下走，干掉途中的了望塔，在地图左下脚建立你的基地，不过敌人的基地就在河对岸，所以要迅速造出训练兵的建筑，然后开始艰苦的防守战。由于这一关基本都是莲花族，所以最好优先升级弓箭手的能力，然后再升级战士能力。防守要分为两边，一边是右边河的通道，因为敌人的基地离你很近，所以这里必须先守住。等你有了剩余的兵力，就去上方狭窄山道和过河小路的连接地区防守，将所有的了望塔集中在这里，因为早期你没有足够的兵力去防守，所以只能用了望塔补充力量。在防守中慢慢发展，积攒兵力到一定时候就带着6个忍者，4个武士、2个Geisha和2个有火箭的弓箭手，这样就有了反击的特工队。因为忍者的攻击力比较高，而且是远距离攻击，所以可以给敌人造成较大的伤害。弓箭手的火箭用来烧建筑很有用。从左边开始反攻，虽然左边的敌人较多，但是只要干掉他们就可以大幅度消弱敌人的力量，以免后面半关难度增大。当你杀到地图右上角的时候，莲花族的首领亲自出来应战，只要杀掉他就可以进入此关的下半个剧情。

原来一直在莲花族首领身边的忍者是魔王的化身（图23），当你干掉莲花族首领后这家伙就恢复了原形，看来必须和他作战了。由于这家伙的手下行动力非常快，而且能力比普通士兵还多，所以要小心应付。当你解决掉魔怪的三批进攻后，魔王就会亲自向你的基地进发。集中所有力量杀掉魔王游戏就可以圆满结束了。

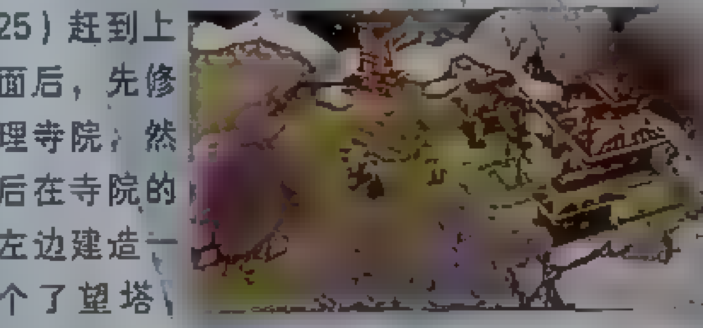
建议这一关使用大量的弓箭手来作为防御力量。防御阵的组成为8个弓箭手、6个战士、2个补血的Geisha和所有英雄。没有英雄的另外一组可以增加弓箭手和战士来弥补。了望塔上使用相扑炮手做为守卫，不过要记得升级炮弹的威力。剩下的技巧就由你自己随意发挥吧。

□ 分支四：选右边的路 （选择这条路最后可以得到僧侣的帮助）

关卡A：帮助Monk，守护住Monk的寺院（图24），清除这个地区莲花族的士兵和建筑。



游戏一开始你就能看到忍者和莲花族士兵向僧侣的寺院进攻，僧侣们在竭尽全力保护他们的家。不能耽误时间了，整张地图里就剩下右下角那里没有敌人，赶快过去占领那里。你的所有人到了右下角的时候，让你的工人去建房子，而剩下的英雄和士兵赶快向上走，去帮助僧侣守寺院。由于敌人的目标就是地图右上角的寺院，所以你下面的基地会很少遭到袭击。迅速造出兵来，然后让一个工人和刚训练出来的两个弓箭手去支援寺院，一定要派工人去，因为要在那里建造了望塔和修理寺院。（图25）赶到上面后，先修理寺院，然后在寺院的左边建造一个了望塔，让一个弓箭手上去。



把你下面训练的兵一小队一小队派上去，在途中尽量不要战斗。当保护寺院的士兵够15个的时候就差不多了，其中比例为战士5人、弓箭手9人和一个Geisha。记住要先升级弓箭手的能力，然后再升级战士的能力。

建造出Keep以后将另外一个英雄召唤出来，然后开始集结攻击部队，攻击部队里面要有一半的弓箭手。当你的攻击部队力量足够的时候，就开始反击敌人。这张地图是很多岛屿组成的，莲花族的基地在地图左上角，而忍者则随机在地图左边出现进攻寺院。不要管忍者，因为他们是杀不光的，最重要的就是拆掉莲花族的基地让他们没有兵源。当你攻陷左上角莲花族的基地的时候，并不一定代表这一关就可以结束，记着在地图上搜索剩余的莲花族士兵和建筑，要全部干掉才行。

本关中僧侣的数量几乎是可以无限制出现的，虽然僧侣有人数上限，不过在有僧侣死掉后还会从寺院再出来。僧侣基本上是满地图跑，见到敌人就打，因为不受你控制，所以经常会出现老家没人守的情况，这也是为什么要派重兵帮他们把守的原因。不过在你进攻的时候僧侣倒是很帮忙，你可以尽量利用僧侣做为前线部队，不过他们是冲不进莲花族基地的，最后还是要你亲自来完成任务。

关卡B：拆除地图内所有的敌人建筑和杀掉所有敌人。

这一关和本分支选择左边道路的关卡B是一样的。众多的敌人依然是你最大的威胁，防守战中寻找机会反攻，这种方式应该已经用的很熟了，不过还是要小心才行。

关卡C：杀掉莲花族首领，杀掉现出原形的魔王。

游戏的最后一关，无论怎么选择剧情分支，结局都是一样的，就连关卡也是相同。如果你觉得难度太高的话，就把游戏的难度设定为Hard吧……为什么？你改一下就知道了……

□ 游戏固定结局

虽然游戏中有众多的分支，不过对于剧情几乎是毫无影响。从Shinja的加入到Otomo被杀和Shinja的叛变，直到最后狼族的衰落，这都是定局。最后的敌人只有一个，那就是魔王操纵的莲花族。当莲花族首领这个傀儡被你消灭后，魔王就现出了原形。魔王的力量虽然强大，但他毕竟是只有一个，最麻烦的就是他手下的魔怪。不过好在最后关头神龙的力量完全苏醒，拥有神龙力量的Kenji在瞬间将魔物全部消灭。不过这力量苏醒得实在是晚了点，可能是神龙用来专门对付魔王的最后王牌。无论如何在这片土地上的战争已经结束，神龙族统治了整个岛屿，受到神龙族帮助的狼族也不再是敌人，莲花族也在战争结束的时候丧失了所有的力量。魔王……会不会再回来？谁也不知道。

选择分支的建议

这里的建议仅仅是游戏分支上的，由于分支的选择不同，最后会造成你可以用的英雄和援助有所差异。其中最重要的两个地方就是选择Arah还是选择Garrin，选择忍者还是选择僧侣。

先说说英雄的选择，Arah是神弓手，而Garrin可以召唤马匹，从表面上看好像马匹更有用一些，不过在后面和莲花族战斗的时候，弓箭的作用却更加显著。而且Arah弓箭的杀伤力对于很多敌人都是一击必杀，所以建议在选择的时候选择有Arah的道路。

最后就是援助力量的选择，如果要让僧侣和忍者出力量的话，肯定是僧侣胜出，因为近战的能力僧侣要高出忍者很多。不过僧侣是没有远程攻击能力的，所以对付莲花族士兵并不是很理想，而忍者的飞镖却是可以远程攻击，所以建议在后期选择援助的时候去选择忍者。忍者飞镖对于莲花族的杀伤力非常大，由于是远程攻击，还能在初期防守方面有一定的帮助。最后要说的是当你看到忍者拆房子的速度的时候，你就会知道选择没有错了。）



资料与技巧解析

文/紫铜

游戏操控篇

在即时策略游戏中只有灵活使用快捷键才能大幅提高生产效率，争取时间上的优势，更好地掌握主动权。

系统及选取快捷键

【ESC】	暂停游戏并显示控制板
【F1】	打开帮助
【F2】	存储进度
【F3】	读取进度
【F4】	任务列表
【F5】	游戏设置
【空格键】	暂停游戏
【Ctrl】+【数字键】	军队编组
【数字键】	选中相应军队
【Alt】+【数字键】	选中相应军队并切换视窗到该军队
【Shift】+【数字键】	选中相应军队，但不清除当前选择的军队组
【W】	循环选择视窗内武将
【Q】	循环选择空闲民夫
【H】	选择己方城市的州府
【E】	选中当前视窗所有军事单元
【C】	选中本国仓库
【G】	选中本国城门
【V】	选中本国村庄
【I】	选中本国客栈
【O】	选中本国作坊
【A】	选中本国翰林院
【T】	选中本国寺庙
【M】	选中本国市场
【B】	选中本国兵营
【P】	选中本国行营
【S】	选中本国马厩
【K】	选中本国兵器坊
【F】	选中本国农场
【J】	选中本国城市
【U】	选中本国升级兵营

注：

1、选取快捷键可以和【Alt】键组合使用，在选取的同时将视窗切换到当前选取的目标。

2、左键双击某个军士，可以快速选择到附近所有的相同兵种。

3、按住【Ctrl】键不放，可以点击左键追加选择军士或武将。

建造快捷键

首先选取民夫，按【Z】进入建造选单界面，然后使用下列快捷键：

【W】	建造刀兵营
【K】	建造兵器坊
【P】	建造枪兵营
【I】	建造客栈
【C】	建造弓兵营
【S】	建造马厩
【Q】	建造仓库
【M】	建造市场
【Y】	建造船坞
【O】	建造作坊
【A】	建造翰林院
【T】	建造寺庙
【H】	建造民居
【F】	建造农场
【U】	建造高级兵营

武将技快捷键

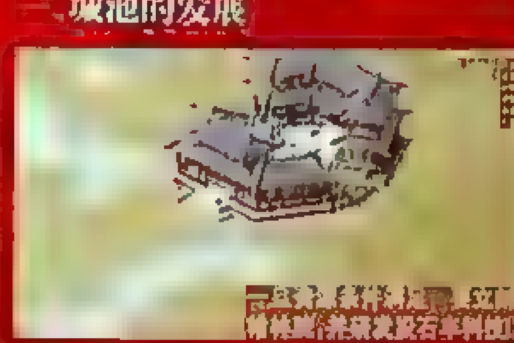
首先选取武将，按武将技快捷键：攻击型【X】、防御型【D】、智力型【N】、异人型【Y】，进入武将技选单界面。

	攻击型	防御型	智力型	异人型
【A】	勇武	天甲	医疗	柔弱
【B】	激励	缓行	失蹄	兵俑
【C】	分影	辟谷	破甲	疲劳
【D】	急行	动摇	烈斩	气箭
【E】	化身	困龙	反目	毒雾
【F】	巨蟒	落石	埋伏	结界
【G】	誓死	坚壁	激怒	瞬移
【H】	狂暴	气盾	陷阱	招魂
【I】	天火	冰封	飓风	天雷

游戏技巧篇

《三分天下》的关卡分为魏、蜀、吴三部分，每一国都有七关，加上训练关共二十二关。吴国和魏国的任务关比较多，主要是考验玩家武将技的使用和各兵种之间配合作战的能力。蜀国的关卡大部分是靠发展城池过关，而且都是打防守反击，主要考验玩家发展的速度。下面是游戏中的一些技巧，希望对大家破关斩将会有所帮助。

一、城池的发展

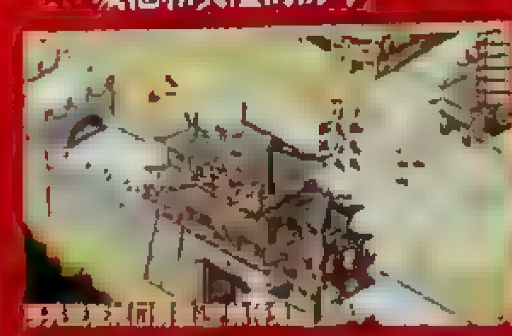






在大部分能发展城池的关卡中，敌人一般从初期就会派兵不断地进攻，而且一次比一次凶狠。为了能保住城池，初期发展的方向就是要快速制造出投石车协助城防。一般的建造顺序是先建一个农场和一个作坊，一旦资源条件满足，立刻建翰林院，研发投石车科技。注意及早派民夫去采矿。然后建造兵器坊，出投石车。一个投石车需要木材三百，所以伐木的民夫数量一定不能少，可以让新招募的民夫先都去伐木，作坊里可以先不派民夫，初期的食物和酒水可以支撑一段时间。集中人力采伐木材和铁矿两项资源，至少造出五六个投石车后，再将翰林院升级，建造三种兵营后，就可以建造高级兵营，把现有部队升级。然后建造一个客栈，这样就可以建造寺庙，靠祭祀来恢复部队的生命值。别忘了任命祭祀官员。然后就可以慢慢发展食物供应，建造马厩，积攒兵力了。

二、城池和关隘的防守



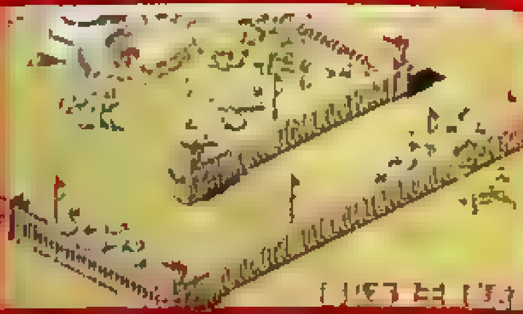


防守城池时，先把城内的弓弩部队进驻到城门箭楼里，这样就不怕敌人的投石车直接攻击我方防守士兵了。敌人初期的进攻一般都集中在城门，在他们攻击城门时，再拉几个民夫来修补城门，靠城门里的弓弩部队来消灭他们。如果敌人带了投石车和云梯，就必须先用我方投石车集中攻击先干掉它们，迫使敌人攻打城门。不过前提是在敌人大举来犯之前，我方已经造出了投石车。否则要对付携带攻城器械的敌方部队，单靠城门里的弓弩部队防御，那可就有难度喽。

关隘的防守，道理与城池的防守差不多。不过关隘不能进驻士兵，我方的弓弩部队只能站在关隘后面防守，这样敌人的投石车和弓弩部队就可以直接攻击我方士兵。这就要求我方及早建造弓兵营，训练出弓兵增援关隘内的防守。当然投石车也是必不可少的。如果城里有弓弩部队，可以先把他们调出来协防。另外还需要派三个以上的民夫常驻在关隘附近，随时修补受损的关隘。

三、营寨的防守





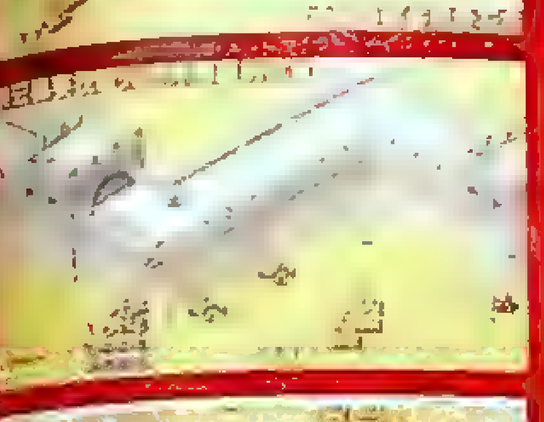


防守营寨时，仍然是以弓弩部队为主，用营寨内的弓弩部队集中防御寨口。注意把弓弩部队尽量布置在营寨的栅栏后面，这样一旦敌人的骑兵部队冲过来，还能有一个缓冲时间，不至于一下就把我方弓弩部队冲散。如果被敌军冲进来，应迅速指挥骑兵部队掩护弓兵部队后撤。如果敌人携带了投石车进攻，而我方还没有投石车可以还击，就只能指挥骑兵部队冲过拆掉它，然后迅速回撤营寨，把其余的敌人交给寨口的弓弩部队对付。也可以派一小队骑兵驻在营外，等敌人进攻时，放过先头部队，直接攻击敌人的投石车。另外要随时注意恢复营寨内现有部队的生命值。如果有文官型的武将，可以让他在后方用医疗技能给部队加血。或者进驻营寨内也可以恢复部队生命值。

四、进攻时的技巧







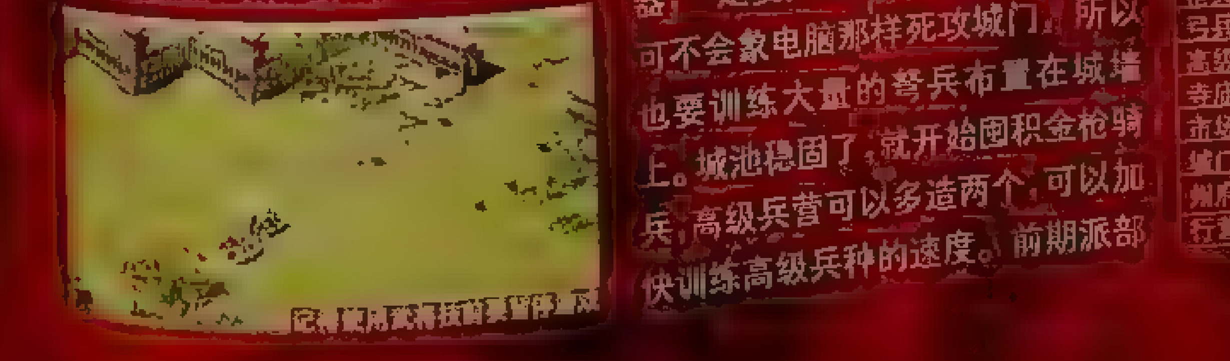


进攻敌人时，把部队分别编组，这样更容易操控。一般分为弓弩兵部队、骑兵部队和攻城器械部队三组。弩兵的射程和威力都很不错，是攻城拔寨的主力部队。尽量不要让弓弩部队上马，因为在马上，弓弩兵的射击频率会变慢。金枪兵在马上的攻防是各兵种中最高的，但下了马就不如斧子兵了，所以一定要让金枪兵上马作战。

进攻敌人营寨时，最好先用孔明灯探明敌人的兵力部署。用投石车攻击把敌人一点一点引出来，再用弩兵部队集中攻击，逐渐消灭敌人兵力。我方骑兵部队主要负责保护弓弩兵部队的安全，如果有敌人大队骑兵冲过来，迅速指挥我方骑兵部队挡住。等到敌人营寨内的兵力被消耗得差不多了，再指挥大队人马冲进去，这样就可以用最少的代价攻下敌人的营寨。

进攻敌人城池时，最好有大量的投石车，先集中攻击破坏敌人的城门，接着攻击城里的投石车，弩兵部队和骑兵部队负责消灭城里冲出来的敌人，再用投石车消灭敌人大部分的弓弩兵，然后骑兵冲进去攻击州府。如果没有大量的投石车远程攻击，就要避开敌人重兵把守的城门，寻找敌人城墙上防守薄弱的地方，架上云梯，以弩兵和斧子兵攻进城去消灭敌人。

五、武将技的使用技巧





在《三分天下》中，武将技共五十种，其中三十六种普通技能，不同类型的武将随着等级的升高掌握不同的技能，最多可达九种。另有十四种为先天技能，只有先天具备的武将，在升高到一定等级后可以获得。其中有十一种是集体武将技，作为统领的武将所掌握的集体武将技将自动对一定范围内的同组士兵发生作用。随着等级升高，武将将获得技能点数，可以分配给具体武将技，该武将技威力将随之增大，武将技最高等级可以达到九级。

在游戏中，由于武将技使用较为繁琐，且战斗时敌我单位混杂难分，所以武将技的使用是绝对需要技巧的。首先，我们必须了解每一种武将技的作用，在其后的资料篇中对武将技的作用有详细介绍。其次，我们在使用武将技时，必须要考虑到武将的法力值，因为法力值是有限的，所以非必要时，最好还是不要使用武将技，武将技一般都具有不小的威力，往往可以决定胜负，所以一定要用在最关键时。第三，在使用武将技时，一定要记得先按空格键暂停游戏，这样可以有充分的时间来选择、瞄准、使用武将技。

六、多人连线时的对战技巧





在《三分天下》提供的多人连线对战中，又新增加了十几张新地图。在连线对战中，城池的发展与单人游戏中没什么两样。投石车依然是防守城池和进攻对方城池的利器，一定要大量制造。不过人类对手可不会象电脑那样死攻城门，所以也要训练大量的弩兵布置在城墙上。城池稳固了，就开始囤积金枪骑兵，高级兵营可以多造两个，可以加快训练高级兵种的速度。前期派部队探路时，要多占领村镇，以增加金钱收入。先占领住高坡、桥头等险要地势可以有效地消磨敌人的进攻势头。最后攻打对方城池时，要保持霹雳车在数量上的绝对优势，轰开城门后，就还要靠人海战术了。

游戏资料篇

一、建筑物建造费用和依赖关系（见表一）

二、研发科技全列表

说明：游戏中可研发的科技共分四大类：生产能力科技、作战人员属性科技、作战装备科技、作战装备研究科技。其中作战装备研究科技中的投石车应是首先研发的科技。在许多任务关卡中，能否快速地制造出投石车，来应付敌人早期的疯狂进攻，往往是胜负的关键所在。

生产能力科技一览：（见表二）

作战人员属性科技一览：（见表三）

作战装备科技一览：（见表四）

作战装备研究科技：（见表五）

防治灾害科技一览：（见表六）

三、武将技及作用全列表(见表六)

生产能力科技一览（表二）

作用	等级一	等级二	等级三
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
增加民夫采集量	[illegible]	[illegible]	[illegible]
增加民夫生命值	[illegible]	[illegible]	[illegible]
提高食物粮食生产量	[illegible]	九章算术	[illegible]
增加农场粮食生产量	大禹治水	[illegible]	[illegible]
增加作坊加工速度	火耕	[illegible]	[illegible]
增加兵器坊加工速度	[illegible]	[illegible]	[illegible]
增加马厩饲养速度	[illegible]	[illegible]	[illegible]
获得训练战马的能力	[illegible]	[illegible]	[illegible]
增加建筑物视野	候风仪	地动仪	浑天仪
增加建筑物生命值	[illegible]	海岛算经	[illegible]

作战人员属性科技一览（表三）

作用	等级一	等级二	等级三
提高人员移动速度	运兵	[illegible]	屯兵制
增加人员攻击力	泰山兵	青州兵	牙门军
增加人员盾防护力	五禽戏	麻沸散	伤寒杂病论
增加人员甲防护力	走索	田猎	马球
增加视野(射程)	开府	五营	中军

作战装备科技一览（表四）

作用	等级一	等级二	等级三
提高装备移动速度	[illegible]	[illegible]	[illegible]
增加装备攻击力	[illegible]	八阵图	[illegible]
增加装备盾防护力	[illegible]	司金署	[illegible]
增加装备甲防护力	冶金术	炼钢术	造纸术
增加装备视野	[illegible]	[illegible]	指南车
提高装备攻击频率	[illegible]	[illegible]	虎豹骑
增加辎重车运载量	木牛	流马	[illegible]

作战装备研究科技（表五）

作用	等级一	等级二	等级三
工厂生产项目中增加投石车	投石车		
工厂生产项目中增加孔明灯	孔明灯		
工厂生产项目中增加霹雳车		霹雳车	
工厂生产项目中增加三弓床弩		三弓床弩	
造船厂生产项目中增加楼船		楼船	
工厂生产项目中增加天神弩			天神弩

防治灾害科技一览（表六）

科技名称	作用
[illegible]	抑制旱灾的发生
[illegible]	抑制涝灾的发生
[illegible]	[illegible]的发生
[illegible]	抑制暴乱的发生
[illegible]	抑制瘟疫的发生

武将技及作用全列表（表六）

武将技名称	效果
勇武	增加己方将士攻击力
激励	提高己方将士士气
分影	幻化影身，协助攻击
急行	加快己方将士行走速度
化身	[illegible]
巨蟒	[illegible]
誓死	己方将士攻击能力大幅提高，防御能力下降
狂暴	使敌人不分敌我，进行攻击
天火	召唤天火攻击
天甲	增加己方将士防御力
缓行	降低敌人行走速度
辟谷	增加己方将士体力
动摇	降低敌人士气
困龙	使敌人失去移动能力
落石	召唤落石攻击
坚壁	增加己方将士攻击、防御能力，失去移动能力
气盾	为己方将士增加[illegible]
冰封	召唤冰封，使敌人失去行动能力，同时受到伤害
医疗	增加己方将士生命
失蹄	[illegible]
破甲	降低敌人防御力
烈斩	[illegible]
反目	[illegible]
埋伏	[illegible]
激怒	[illegible]
陷阱	布置陷阱
飓风	召唤飓风攻击
柔弱	降低敌人攻击、防御能力
兵俑	幻化一队士兵，无攻击能力
疲劳	降低敌人体力
气箭	聚气成箭，攻击敌人
毒雾	布下毒雾
结界	布下魔法结界，[illegible]
瞬移	将己方将士[illegible]
招魂	从尸体上召唤鬼魂
天雷	召唤天雷攻击
神武	增加己方所有将士攻击力
神佑	增加己方所有将士防御力
[illegible]	增加己方所有将士[illegible]
神射	增加己方所有弓兵、弩兵攻击力
战歌	将己方所有士兵士气提升至[illegible]
神行	加快己方所有将士行走速度
天威	[illegible]
[illegible]	持续增加己方所有将士的体力
永生	持续增加己方所有将士的生命
夹斩	增加己方将士[illegible]
迟钝	降低敌方将士攻击速度
开天	打开[illegible]
采精	吸取敌人体力
[illegible]	吸取敌人生命

建筑物建造费用和依赖关系（表一）

名称	翰林院等级	依赖建筑	建造需求	[illegible]
民居	一级	无	木材50	1500
仓库	一级	[illegible]	木材40、金钱20	1600
农场	一级	无	木材70、金钱25	1800
作坊	一级	农场	木材120、金钱45	2800
翰林院	一级	作坊	木材150、铁矿180、金钱55	6000
刀兵营	一级	无	木材100、金钱30	2000
兵器坊	一级	翰林院	木材100、铁矿140、金钱80	3500
客栈	二级	[illegible]	木材90、铁矿40、金钱80	2800
马厩	二级	农场	木材200、铁矿60、金钱100	2000
造船厂	二级	兵器坊	木材300、铁矿100、金钱400	4500
枪兵营	二级	刀兵营	木材100、铁矿100、金钱80	2000
弓兵营	二级	刀兵营	木材200、铁矿80、金钱75	1500
高级兵营	二级	刀兵营	木材210、铁矿110、金钱150	5000
寺庙	二级	客栈	木材200、铁矿100、金钱150	3000
市场	三级	作坊	木材200、铁矿150、金钱300	3000
城门	无	无	无	10000
州府	无	无	无	10000
行营	无	无	无	2000

终极★档案 盟军敢死队II隐藏关卡剖析

想必大家已经完成这个游戏有一段时间了，如果你不是那种细心而且有耐性的玩家，也可能会错过这个游戏中的许多秘密。[illegible]游戏在每一关中都分散着几张隐藏照片，只要把每一关的照片找齐拼成一幅画后，游戏会自动打开隐藏关卡让玩家探索。当然，这些"休闲性"的隐藏关卡有些令人失望，较小的场景、较少的人物，似乎只是厂家延长游戏时间的工具。当然，假如你还未能进入这些秘密任务，那你还等什么？

文/[illegible]



第1关

[illegible]机的[illegible]真照

隐藏照片数量5张

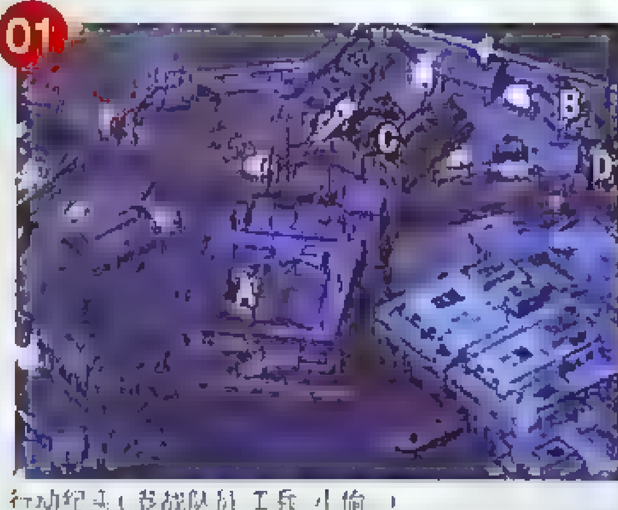
A点关押[illegible]的[illegible]里有照片A

B点士兵吃饭的[illegible]有照片B

C点的[illegible]有照片C1和C2

D点[illegible]有照片D





行动纪实（参战队员 工兵、小偷）

工兵趁士兵2转身之际立即将士兵1打昏后隐藏在A点，再用香烟将士兵2诱杀，随后取得[illegible]枪背走。工兵用来复枪打死铁丝网对面的士兵3，当士兵4跑过来查看时再送给他一枪。现在让小偷出战利用电线杆攀爬至铁丝网对面，将士兵5放倒后立即用万能钥匙将旁边2个铁箱打开，将里面的手雷、地雷探测器、老虎钳带走按原路返回后和工兵回合。工兵用手雷炸死B点处的5名士兵，随后将前来送死的士兵5送上西天，最后剪断铁丝网扫清排除地雷和小偷坐上吉普车扬长而去。

第2关

小[illegible]的[illegible]真照

隐藏照片数量11张

A点[illegible]有照片A

B点[illegible]有照片B

C点[illegible]有照片C

D点[illegible]内有照片D

E点[illegible]内有照片E1和E2

F点[illegible]有照片F

G点[illegible]内[illegible]1楼有照片G4，再上2楼有照片G3，[illegible]内有照片G1和G2

行动纪实（参战队员 水鬼）

在游戏规定的时间内水鬼开快艇[illegible]水雷跑[illegible]一圈即可过关，但要注意在十字路口[illegible]前去的[illegible]不要走错方向，并且水中的[illegible]会使快艇减慢速度。

第3关

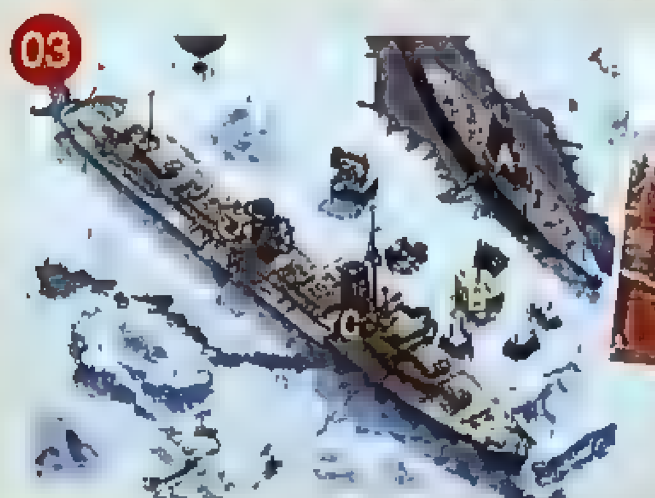
水鬼的写真照

隐藏照片数量6张

A点潜艇里有照片A1和A2

B点电台的房间内有照片B

C点的巡洋舰内分别有3张照片（在关押船长地方的小房间内有照片C3，在关押船长房间的走廊尽头的储藏室内有照片C1，在敌人舰长驾驶室下面的房间有照片C2）



行动纪实（参战队员 贝雷帽、狙击手、工兵、司机、水鬼）

狙击手先将香烟扔在A点，士兵1看见后会前来捡取，此时贝雷帽立即过去送他一刀，将尸体藏在木堆后。然后贝雷帽故意在木堆处跑动用发出来的声响将士兵2、士兵3惊醒，再到A点放置引诱器并且打开后回到木堆旁。这时士兵2和士兵3听到响声会过来，贝雷帽立即将他们拿下，尸体照样藏在木堆后。现在狙击手站在A点用狙击枪瞄准远处的士兵5但不要开枪，然后水鬼来到鼠标所在的位置用飞刀杀死士兵3后，此时狙击手立即开枪将剩下的士兵4和士兵5消灭。贝雷帽再将河旁3个手无寸铁的机械师解决后，全体队员坐上水陆两用车沿箭头前进。在前进过程中小心河对岸的狙击手，最后顺利到达对面河岸旁。狙击手下车上岸后快速用狙击枪解决士兵1，再把前来查看的士兵2消灭，最后按顺序把士兵3、4、5清理完毕。然后工兵上岸将圆圈处木箱内的手雷和火焰喷射器拾到，再向A点扔颗手雷将正在进行秘谈的手雷兵消灭，再利用火焰喷射器和手雷的力量将剩余士兵统统消灭，最后全体队员坐上水陆两用车沿图中的箭头撤离。





第4关

贝雷帽的写真照

隐藏照片数量9张

A点防神领袖被关押的房间下面的房间里有照片A

B点大佛正面的房内有照片B1和B2

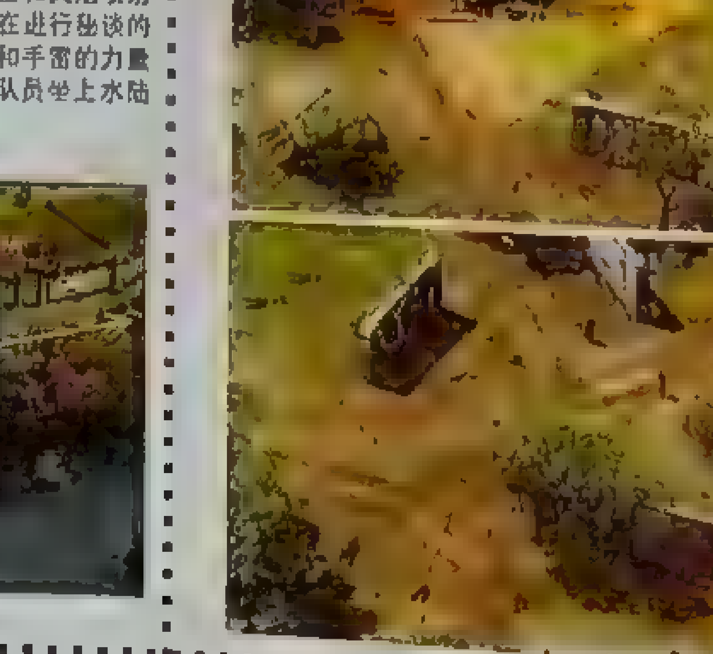
C点的房内有照片C

D点的房内1楼和2楼分别有照片D2和D1

E点的电台内有照片E

F点房内有照片F

G点房内有照片G





行动纪实（参战队员 贝雷帽、工兵、狙击手、司机、NPC）

这一关的敌人会分批3次前来支援多得吓死人，所以一开始的布控是整场战役成败的关键。（图中箭头代表队员所攻击的范围，圆圈代表敢死队员，在布控前请先把NPC的自动攻击模式关毕，方法是点击人物肖像左边的红色小旗令它为白色小旗即可，最后提醒一下这关的任何操作最好利用快捷键，并且要随机应变。）先让司机在图中红色长方框处拉置一根绊索绳后躲在墙旁，周围的NPC按图中所示的位置设定好攻击范围。工兵再把身上的地雷布置在敌人的必经之路上，然后准备好火焰喷射器和一名NPC共同攻击前方区域。再让贝雷帽与2名NPC队员将上方入口牢牢守住，然后安排狙击手和3名NPC队员对下面的区域进行防御。当一切准备好后让所有NPC队员恢复为红色小旗的自动攻击，然后大战爆发。工兵的火焰喷射器一定要不停地吐出熊熊的火焰，将所防域的范围内的敌人全部烧成焦炭。当敌人发起进攻时，司机和工兵不断向A点B点扔燃烧瓶和手雷令敌军人数大大减少，狙击手主要对付敌人的狙击手和手雷兵，使同伴免受伤害。最后在所有队员共同努力下将敌人全部消灭。

第5关

工兵的写真照

隐藏照片数量7张

A点汽车旁的屋内有照片A

B点的河边的房内有照片B

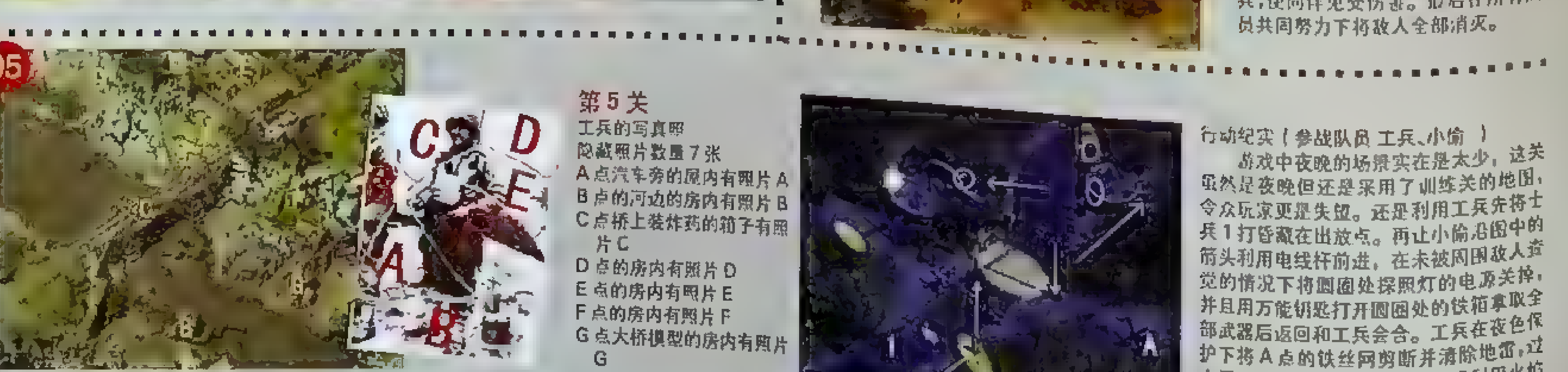
C点桥上装炸药的箱子有照片C

D点的房内有照片D

E点的房内有照片E

F点的房内有照片F

G点大桥模型的房内有照片G



行动纪实（参战队员 工兵、小偷）

游戏中夜晚的场景实在是太少，这关虽然是夜晚但还是采用了训练关的地图，令众玩家更是失望。还是利用工兵先将士兵1打昏藏在出放点。再让小偷沿图中的箭头利用电线杆前进，在未被周围敌人查觉的情况下将圆圈处探照灯的电源关掉，并且用万能钥匙打开圆圈处的铁箱拿取全部武器后返回和工兵会合。工兵在夜色保护下将A点的铁丝网剪断并清除地雷，过去用手雷炸死掩体内的士兵，再利用火焰喷射器将剩余的敌人全部解决。

盟军敢死队II隐藏关卡剖析



第6关

[illegible]的写真照

隐藏照片数量10张

A点[illegible]里有照片A

B点[illegible]有照片B1和B2和B3

C点[illegible]内有照片C1和C2

D点[illegible]内[illegible]有照片D

[illegible]E房内有照片E

F[illegible]内有照片F

G[illegible]内有照片G





行动纪实（参战队员 贝雷帽、司机、工兵、间谍）

本关一切都要快快快（如果动作太慢敌人会源源不断前来布下天罗地网）！一出来立即让司机在图中的位置扔个燃烧瓶烧死周围的士兵。然后不要动，等待一段时间后其它士兵都会到同伴的尸体处查看，此时所有士兵都会聚集成一点，利用这个绝佳机会连续扔几个燃烧瓶过去将他们全部消灭，但注意不要让吉普车旁的工兵受误伤。救下工兵后贝雷帽得到软梯，再从箭头处爬上电线杆，落到墙上后放下软梯使所有队员来到墙的另一边。还是让贝雷帽沿箭头利用电线杆甩动前进到铁丝网对面依次将机械师1、2、3全部清除干净，再将木箱内的老虎钳、地雷探测器拿到手后返回。工兵剪断A、B两处的铁丝网清除地雷为队友开路，再用手雷将剩余的士兵全部消灭，最后全体队员坐上卡车撤离。



第7关

司机的写真照

隐藏照片数量14张

A点的音乐室内有照片A

B点的房内有照片B1和B2

C点约李旅店有照片C1和C2

D点敌营大门前的房内有照片D

E点房内有照片E

F点幸福鼠酒店内有照片F

G点的房内1楼和2楼分别照片G1和G2

H点的房内有照片H

I点房内有照片I

J点关押工兵和小偷的仓库里有照片J1和J2

行动纪实（参战队员 贝雷帽、工兵、小偷、司机）

贝雷帽先上去消灭来回巡逻的敌人，然后司机和贝雷帽沿图中箭头用匕首和燃烧瓶开路将敌人全部消灭。A点处木箱内的老虎钳工兵记得带走，贝雷帽再独自前进杀死周围的敌人后来到图中B点的门。进入房间后用手枪引爆房内的油筒炸死周围的敌人，沿途将里面房间内的敌人全部解决后来到控制室。将里面的士兵干掉后用电台进行发报，完成后原路返回。接下来的事情就交给工兵来完成了，工兵用老虎钳将11架绿色飞机尾翼全部破坏，完成后4人分别坐上2架白色飞机在天空中翱翔。



第8关

娜塔莎的写真照

隐藏照片数量6张（图MAP08）

A点关押贝雷帽的房屋内有照片A1和A2

B点关押工兵的房屋内有照片B

C点关押狙击手的房屋内有照片C1和C2

D点河中坠毁的飞机内有照片D（可以从河里潜水进入飞机，也可以来到关押贝雷帽房屋的1楼，将修理工身上的切割机带走，然后让工兵利用切割机进入飞机）

行动纪实（参战队员 工兵、司机）

工兵和司机坐上坦克，先干掉旁边的装甲车和手雷兵，然后利用墙做作掩护将剩下的坦克后全部摧毁。

第9关

贝雷帽漫画照

隐藏照片数量30张照片

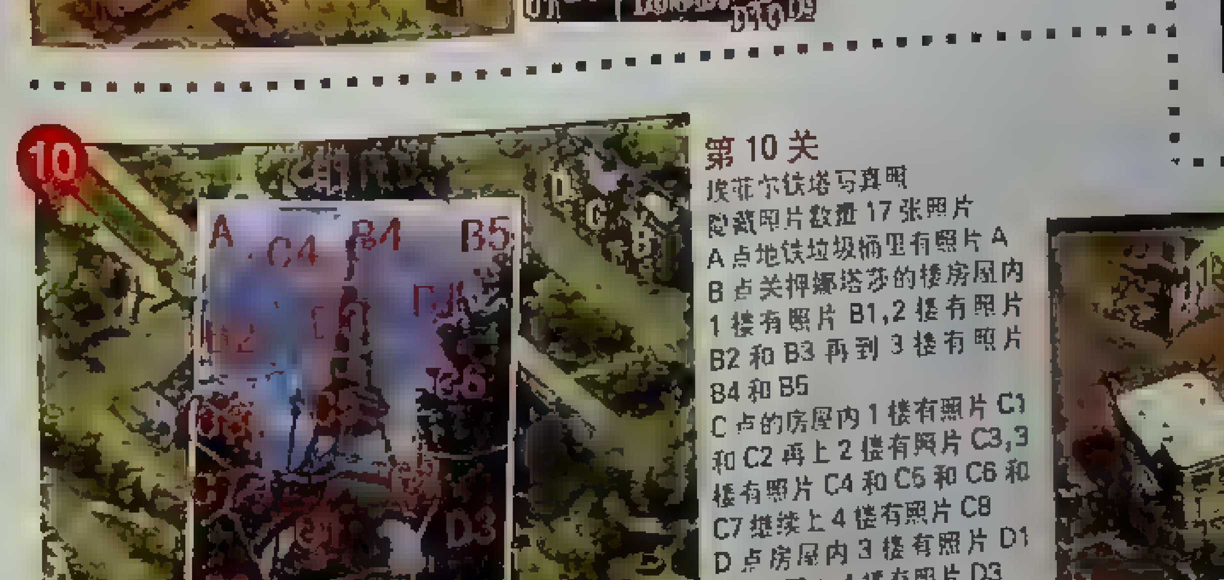
A点的工厂内有照片A1和A2

B点房内有照片B1和B2和B3

C点房内有照片C1和C2

D点的2幢红瓦房内有照片D1至D10

E点的地区有剩下的13张照片（从圆城堡电台旁边的门进入歌剧院，在1楼有照片E1，沿楼梯上3楼找到E2和E3和E4，继续上楼找到照片E5和E6和E7和E8，再来到旁边房内找到照片E9和E10。最后按原路返回到电台外进入歌剧院旁红色砖楼房里，在1楼有照片E11和地下室的照片E12和E13。）





行动纪实（参战队员 贝雷帽，小偷，狙击手，工兵，NPC）

这一关严格说来不应该算作隐藏关，但由于必须要找齐隐藏照片才能激活该隐藏任务，因此被列入隐藏关内。在使用电台之前请务必做好以下工作

①将地图上所有敌人全部消灭，为后面打硬仗铺平道路。

②让小偷和工兵配合将河边铁丝网旁的地雷全部拿到，将这些地雷以大桥为中心分散放置在道路旁。

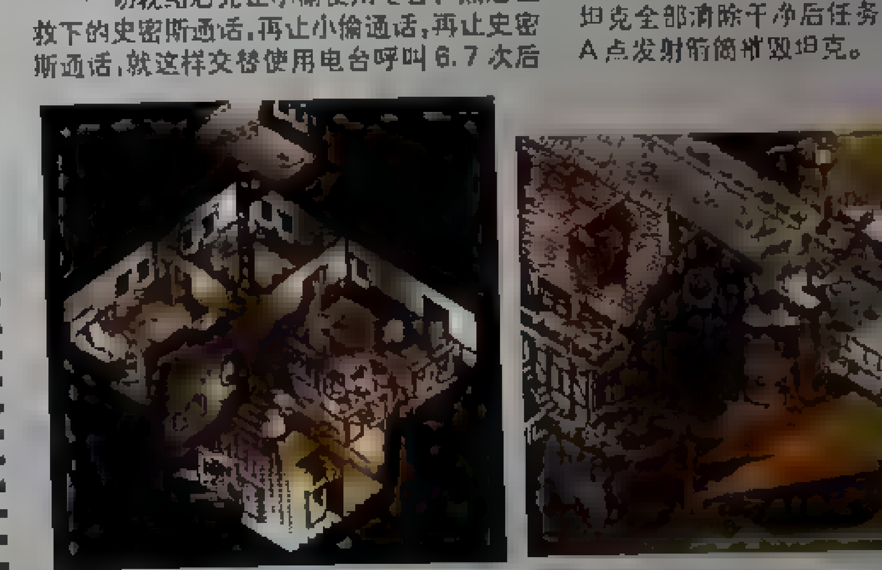
③工兵拿到遥控炸弹后放置在道路的出入口，并且反坦克火箭筒也要拿到。

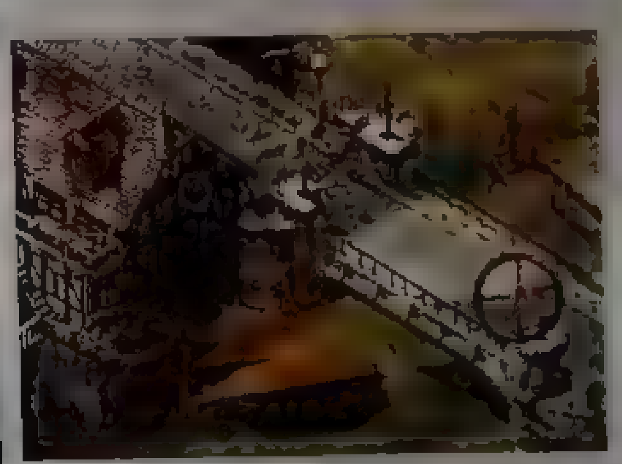
④拿取电台的密码本。

一切就绪后先让小偷使用电台，然后让救下的史密斯通话，再让小偷通话，再让史密斯通话，就这样交替使用电台呼叫6、7次后（交替通话是因为电台另一方的司令官证实史密斯是否存活）当画面右下角的敌军支援图标变亮，立即点击该图标，敌人的援军部队随后赶到。以下分为两种打法

①让我方的NPC和队员利用破烂的房屋进行埋伏，然后用手雷、火箭筒等武器和敌人周旋打硬仗，但记得见机行事边打边撤，再加上事先放置的地雷，很容易将敌人的支援部队歼灭。

②利用电台上的房屋守株待兔等敌人前来送死，在屋内参照图中的位置让几名NPC队员防御房门，但注意离窗户远一点以免被敌人的手雷兵送上西天。外面桥上层让工兵用反坦克火箭筒把守大桥，下面再让几名NPC队员防御大桥，狙击手的狙击枪隔窗射击敌人的狙击手和手雷兵。当敌人坦克开上大桥进入工兵反坦克火箭筒射程内时（敌人的坦克是每隔一定的时间开来一辆，将4辆坦克全部清除干净后任务完成）工兵立即向A点发射箭筒摧毁坦克。





第10关

埃菲尔铁塔写真照

隐藏照片数量17张照片

A点地铁垃圾桶里有照片A

B点关押娜塔莎的楼房屋内1楼有照片B1，2楼有照片B2和B3再到3楼有照片B4和B5

C点的房屋内1楼有照片C1和C2再上2楼有照片C3，3楼有照片C4和C5和C6和C7继续上4楼有照片C8

D点房屋内3楼有照片D1和D2再上4楼有照片D3

行动纪实（参战队员 贝雷帽、狙击手、司机、小偷）

先让狙击手匍匐前进到图中的位置，这个位置刚好是对面的狙击手视线的死角。然后利用宝贵的5发狙击枪子弹按图中的顺序将士兵1至5全部爆头。再让小偷爬过铁丝网在圆圈处的箱子里捡到老虎钳，用老虎钳剪断铁丝网后全部队员赶到会师。贝雷帽再解决房屋前的散兵6后（有兴趣的玩家可以让小偷爬到房屋内去逛逛，里面的老鼠可不少哟，嘿嘿）所有队员坐上吉普车撤离后你就拯救了全世界。■



地球时代 EMPIRE EARTH

文 / 奥德修斯

这是一款涵盖人类五十万年历史的游戏！一段从远古到未来的时空的旅行！

整个游戏并不复杂，但充满挑战性。四个战役代表 4 段时间世界上最强大的力量，从希腊到俄国，不仅难度陡然增加，甚至连游戏风格都会产生巨大变化。想要顺利通关，知己知彼尤为重要，花点心思研究一下兵种强弱，也许你会发现更好的过关方法。

由于这个游戏比较适合有一定 RTS 游戏基础的玩家，所以本文也就以资料为主，不希望各位老鸟们因为语言问题理不清头绪。但限于个人水平有限，我只能说是力求准确，最后感谢编辑东东和一位网友迪马在业余时间对我提供的大力帮助。



希腊战役

古希腊文明创造的政治、艺术和哲学遗产至今仍然影响着世界。接管古希腊，建立环地中海政权，为未来的西方文明打下基础吧！

一、早期希腊人民（The Early Helladic Peoples）公元前 10000–20000

历史： 希腊人的祖先来自于欧洲和亚洲。公元前 6 万~7 万年，他们被其他好战的部落驱赶，向巴尔干半岛迁徙。

简报： 寒风刮过安那托利亚山脉。山脚下，年轻的部落首领希拉克勒斯（Herakles）聚集了他衣衫褴褛、疲惫不堪的同胞。他将带领他们去寻找能安身立命的家园。

不久前，部落巫师卡卡斯（Kakas）从梦中得到了神的预示：穿越西方海洋将是唯一的出路。人们将渡海到达一块名为塞萨利的土地，在那里繁衍生息。

任务：

1 部落从安那托利亚移民至塞萨利。
2 希拉克勒斯和卡卡斯必须活下来。

攻略

[illegible]卡斯将人民聚集在[illegible]特洛阿斯（Traos）[illegible]，以便能向西进[illegible]上的敌人全是骑兵，[illegible]城镇周围的食[illegible]丰富，记得要在羊群[illegible]建立殖民地（settlement），黄金和铁矿比较[illegible]，在城镇南方不远处，带上几个兵防守即可开采。

西方海边黄色的 AI 是特洛阿斯，基地内共有 4 座炮塔和少量士兵。拆掉炮塔，卡卡斯来到船场边，第一步计划完成。先不用造船，很快敌军原始的巡逻木筏就开始进攻船场，被卡卡斯一个风暴召唤全干掉。海里还有 2 条敌筏，解决它们后，直接横渡到塞萨利。

塞萨利大陆到处都是绿色多里安人（Dorian）骑兵。用好两位英雄的特殊技能（加血和瘟疫），先把图 3 处的多里斯灭掉。最终任务是在图 2 处的高地建立殖民地，将卡卡斯带到高地上，他会进一步提示建立寺庙和兵营，全部完成后取得胜利。

二、来自大海的战士（Warriors from the Sea）公元前 2000 至 1500 年

简报： 塞萨利的人民聚集发展的[illegible]Crete[illegible]

[illegible]

任务：

1 [illegible]
2 珀罗普斯[illegible]

攻略：

开头一段精彩的动画，珀罗普斯[illegible]民在地图东南方的小岛上登陆，[illegible]常丰富，但无铁无石，后方[illegible]绝对不是块好地方。由于[illegible]采集的资源要尽力采集，[illegible]至少 2 名巫师、1 名牧师和 1 艘[illegible]（Battleship）。记着在不到 40 分钟的[illegible]到珀罗普斯，小岛上[illegible]现大量敌军，[illegible]败他们，因为敌人总是会保持一定数量。

在此发展的同时，弥诺斯人会 3 个一组不停的来骚扰，利用牧师的召唤技能可轻易使他们自相残杀。如图箭头是登陆北方的航线，途中有不少敌战舰，完全没必要和它们硬碰硬。把自己的战舰选择逃跑状态，给敌舰看见就往回撤，牧师呢等在岸边准备召唤

登陆后遭遇不少敌军，然后在图示 1 的阿尔戈斯（Argos）建立新的家园，地点 2、3 分别为亚该亚（Achaians）和迈森尼亚（Messenians）。迈森尼亚很原始，不予理会，亚该亚可是拥有两个城镇不停地训练骑兵。任务目标是摧毁他们 2 个城镇中心，这里可以选择顺势把亚该亚灭掉。

不管怎么说先要踏平西方第一个敌镇，那里有重要的石头矿，100 单位石头能建造医院。敌人的骑兵利用巫师释放瘟疫干掉，然后再召唤地震迅速摧毁城镇。此时亚该亚的巡逻骑兵立即回攻，要准备好防守。之后两方敌人各来攻击一次，值得注意的是亚该亚骑兵会神出鬼没地攻击阿尔戈斯。等到士兵们在医院恢复体力，巫师法力充沛的时刻，立刻攻击西北方亚该亚残余部队。还是用之前的办法迅速拆掉城镇中心，即可完成任务。

三、特洛伊战争（The Trojan War）公元前 1300 至 1100 年

简报： 这些年來对珀罗普斯的子孙们来说可不好过，不仅希腊的财富即将耗尽，来自塞萨利声称是希拉克勒斯后代的骑兵们，也打着重夺家园的旗号趁火打劫。灾难还不止这些，最大的耻辱是，斯巴达（Sparta）的王后海伦（Helen）竟然被特洛伊王子帕里斯（Paris）拐去！

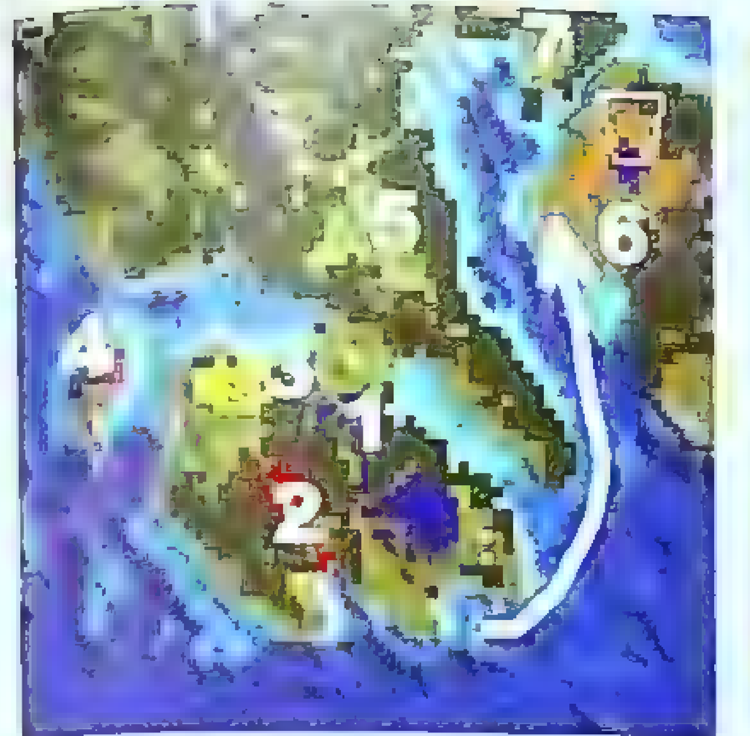
阿尔戈斯的国王阿迦门农（Agamemnon）即将通过先知请求雅典娜的旨意，但他坚信特洛伊人民必须为他们的行为付出代价。

任务：

1 阿迦门农必须前往其他希腊城市寻求攻打特洛伊的盟友。
2 阿迦门农、墨涅拉俄斯（Menelaus）、阿喀琉斯（Achilles）及奥德修斯（Odysseus）必须生还。

攻略：

经过开头的祭典，阿迦门农必须分别到地点 2、3、4 的斯巴达（Sparta）、亚该亚（Achaea）和伊萨卡（Ithaca）找各城邦国王商议共同进军特[illegible]





[illegible]基本上是摧毁[illegible]Priam[illegible]及不能[illegible]4 名撞城士兵，[illegible]兵力和巫师动打位于地点 5 的多里安人（Dorian），注意善用阿迦门农和奥德修斯的加血能力，打到多里斯城墙下，可趁敌人出门时指挥士兵全部涌入要塞中直接摧毁城镇中心，迫使多里安人投降，少了这个威胁，之后的发展就容易多了，否则骑兵的骚扰能把人逼疯。

地点 1 是各种资源的聚集地，注意多开采黄金。

如图箭头附近布满敌人的战船，6 是登陆地点。希腊诸邦的战船加起来绝对能打赢海战，觉得不保险还可以用牧师招来几艘。在特洛伊前的海滩上别忘记做些炮塔、医院、兵营什么的，然后千万不要傻呼呼的冲向特洛伊，因为敌人总是有那么多，城墙的耐久度也不会下降。可以让撞城兵从城南无人的地方将外墙撞倒，再撞内墙的时候会提示这样不能攻进去，阿迦门农会和众首领商量攻城办法。此时聪明的奥德修斯站出来说他知道一个办法，但必须得到雅典娜的帮助把这个东西运出来。在地点 7 的半岛上有一座雅典娜的圣地，让农民在其附近建立寺庙，这样传说中的特洛伊木马（Trojan Horse）就会伴随着烟雾出现在特洛伊城前的海滩上。接下来按神话中让士兵藏身木马潜入特洛伊，不要忘记对各位国王的承诺，胜利最终是属于希腊人的！

四、雅典的崛起（The Rise of Athens）公元前 1000 至 500 年

简报： 阿尔戈斯的北方，在萨罗尼克湾，珀罗普斯的后裔们一直统治着雅典这块城市，尽管一开始仅仅是个小城镇，但现在他们已经控制了整个阿提卡（Attic）区域，并且所有人都把归功于他们的国王——特修斯。

特修斯作为首领站在战神阿瑞斯之后，在那儿他将提出他的扩张计划，为雅典的长久兴盛做好一切准备，希腊的城邦时代也从此逐渐成形。

任务：

①击败艾琉西斯（Eleusis）、阿斐迪纳（Aphidna）和帕林（Palleno）的军队。不要摧毁他们的城镇中心，否则他们会拒绝同盟。
②特修斯、雅典娜神殿和至少 2 名雅典贵族必须存活。

攻略：

这一关非常简单，如图 1（P）、2（A）、3（E）分别为 3 个可结盟的城镇，他们会提供雅典数量庞大的军队。4、5 分别是底比斯（Thebes）和斯巴达，当雅典的实力强大时（军队数量）他们就会同时发动进攻。有用的矿产资源全部在 2 点的阿斐迪纳，不过除了石头其他没有开采的必要，因为所有战败城市会进贡黄金和铁。

巫师是最重要的兵种，上来做出一个等魔力 100 时就可以进攻了，按 1、2、3 顺序依次打败 3 个城市的士兵，他们会结盟并源源不断地训练士兵（打完后特修斯回雅典娜神殿成为神，结束了英雄时代）。之前可以选择多巫师（起码 2 名）、少士兵的政策使底比斯等不发兵，然后全部回城墙内锁住大门只训练弓箭手。最后躲在城墙内放箭，巫师时不时释放瘟疫，加上盟友大量的士兵，想不赢都难

五、伯罗奔尼撒战争（The Peloponnesian War）公元前 427 至 404 年

简报： 伯里克利（Pericles）在午后阳光的照射下眺望眼前，注视斯巴达王军队的下巴。雅典的生命线依赖于从西方运送过来的食物，但是现在与斯巴达关于航路运输的谈判破裂了，一场战争已经无法避免。

以雅典斯的实力绝对不可能在开阔地同斯巴达军交战，伯里克利下令将北的农民一律回城暂时避难，然而他发誓一定要领导希腊人民走向胜利。

任务：

①至少令 9 名村民安全到达雅典的城墙之内，注意在围城期间是不能制造农民的。

攻略

开始谈判破裂，迅速将所有城外单位往回调，伯里克利到达帕台农神庙（Parthenon）后会提示从海路运输粮食（共需要 10000 单位）。在城镇中心训练外交官（Diplomat），当他们到达船场就会自动乘上外交船，这样的船一共需要 3 艘。此时地图上 1、2 点的塔拉斯（Taras）和瑞桂姆（Rhegium）会标记出来，让战船护送外交船到达对方的码头，一共可获得 6 艘运输船，运回雅典码头每艘船有 2500 单位的食物。之前村民、士兵等因饥饿掉血，可让他们在医院治疗。当食物这个目标达到后，3 点的塞杰斯塔（Segesta）也会显示出来，外交船到达后这里的农民可开采整个地图上唯一的铁矿和黄金矿。记得把塞杰斯塔周围的敌船全部消灭干净，否则一会儿有大量士兵登陆并摧毁这里。



当资源稳定，全力训练马车弓箭手和骑兵，配合伯里克利的加血击败斯巴达的军队即可获胜（包括击沉一定数量的海军）。

六、年轻的亚历山大（Young Alexander）公元前 336 至 334 年

简报： 自从在伯罗奔尼撒的战争最终败给斯巴达后，雅典这座城市已经失去了她的信仰。随之而来的恐惧、迷信席卷了整个雅典，而老的哲学家亚里士多德（Aristotle）不得已只好重新寻找一块净土。在米蒂利尼（Mytilene），他带领他的学生们学习自然科学，搜集和记录不同种类的植物和动物。

但是一场新的战争风暴要再次席卷这块土地，名为亚历山大的年轻王子即将掌管马其顿王国，而老哲学家的智慧也只能体现在如何使用强大的军队力量上面。

任务

1 找到米蒂利尼城外的亚里士多德并听从他的指示。

攻略

开头动画中，亚里士多德被国王菲利普邀请担任王子亚历山大的导师，从米蒂利尼来到培拉（Pella）城外。然后亚历山大按他的吩咐先到山头（地点 1）观看国王如何运用战术，再到西边不远处将野马赶回马厩。接着国王菲利普被敌人一击毙命，年轻的亚历山大回到城镇中心转职成国王（这里有个 BUG，之前一定不能升级亚历山大，否则此时无资源完成转职）。转职的同时，可让亚里士多德做船回地点 2 的米蒂利尼学会召唤自然力量。注意海上有巨大的风暴，小心地从 2 个风暴间穿过去，那艘船最多只能挺 1 次闪电。



等到亚历山大接管马其顿以后，派农民种田、伐木、采石，其他资源只能通过击败敌军获得。如图 3、4 分别为底比斯和雅典的军队集结地，只要战胜他们，城市就会投降。我方新增的长枪骑兵是绝对的主力，训练之前记得在文明设定中把奖励全部加在“骑兵 – 穿刺类”上（后面的关卡也靠这个）。一旦征服 2 座城市，从地点 5 会登陆大约 35 名斯巴达士兵，他们会直接攻打培拉。这是最后一场战斗，还是以骑兵为主力，小心敌人的炮车即可。

七、征服者的诞生（A Conqueror is Born）公元前 334 至 332 年

简报： 亚历山大率领他的军队穿越达达尼尔海峡，在格拉尼卡斯河（Granicus）与帝王大流士三世（Darius III）的军队相持。战争即将开始，国王对帝王、将军对将军，一切只为了得到波斯帝国（Persian Empire）的控制权！

任务：

①至少击败河边一半的波斯军队，记住亚历山大仅有一支部队，一切要小心行事。
②亚历山大、菲勒塔斯（Philotas）和克拉特鲁斯（Craterus）必须生还。

Gordon Farrell 是《地球时代》中希腊战役、[illegible]学战役和有关掌破仑部分战役的设计者。他[illegible]前在网上也有许多获得很高评价的 RTS 作品[illegible]《电脑玩家》(PC Gamer)把他的作品[illegible]季当 CD,《电脑游戏世界》(Computer Gaming World)把他的作品当作网上最佳推荐给读者。他是一个专业的电脑作家和剧作家,在耶鲁大学获得了剧本创作的 MFA 学位。他的最新著作《想象的力量》(The Power of Playwriting's Vision),已由 Heinemann 出版社出版。

战役设计分析

文/Gordon Farrell

设计中的历史

每个设计战役的人都会问自己下面这个问题:我设计的战役中要包含历史事件吗?或者我只是从自己的故事开始?

如果你选择让自己的设计基于历史,那么就有大量重要的事情需要考虑。你必须要对你想要放入战役的历史事件和人物非常了解。研究那个时期、那个事件、研究那时的文明。还有就是研究、研究、再研究。为什么呢?因为你马上就会惊奇地发现自己能从这些真实的事件中获得许多灵感。通常,历史上的小事件轻易地就可以构成一个令人激动的故事。当然也不总是那样的。出现那种情况的时候,你就必须用创造性的方法把这些事件联系起来。

要进行研究的另一个主要理由是一旦你宣布了利用真实的历史,玩家就会希望你能尽可能重现历史的细节,如果你没有做到,他们就会非常地失望。游戏设计者们总是用很多的时间研究,然后精确地再现历史单位和建筑物。如果精确再现的军队和城市会让游戏更加激动人心,那么真实精确的故事为什么就不会那样呢?

力争历史的精确性也可以扩展到地形和地图的形状规划上。我使自己成为战役设计家的一个方法就是让我的地图与真实的世界相关联。

用自己的故事构架

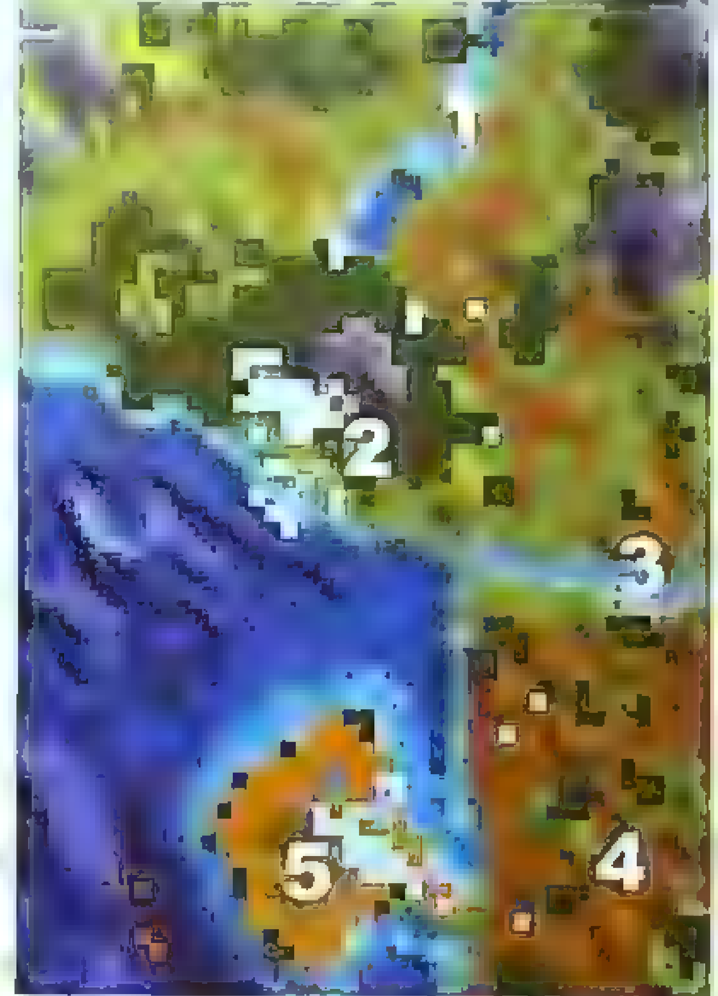
当然你不一定要用历史构架一个游戏。你可以创造自己的故事,一些没有人想到看到过的有创见的东西。如果这正是你选择的方式,那么我的第一个建议就是:完全虚构你的故事。不要用任何来自历史中的人物,就像用罗宾汉或温斯顿·邱吉尔作为主角,然后讲述他们如何成为国王 Musketeers 的部下远航到北美去开拓殖民地的故事,这绝对是一个设计者缺乏想象力的表现。

事实上,如果你想要创造自己的故事,要努力做的事和研究历史是一样多的,只不过那是不同类型的事罢了。当你创造了另外一个世界后,你要用仔细斟酌过的细节去充实这个世界才能让它看起来真实可信,这些细节包括在游戏中出现的各个方面——山脉的构造形状、农场和城市的布局、周围的动物(小鸡、鹿)的安排。

但仅仅创造一张地图并把一些单元放置在上面是不够的。你还必须要创造出让玩家能感

攻略:

[illegible]帝对话后,亚[illegible]1[illegible]波斯人交战。之前[illegible]10 级,其中弓兵优先考[illegible]方攻击力。敌[illegible]3 的伊苏斯(Is-[illegible]地点 2 的安提俄[illegible]Antioch)[illegible]接着有 2 种方法击败大流士[illegible]中过去(快速但有一定[illegible]附近准备,英雄去把敌[illegible]但无[illegible]死亡)。



然后先在地点 4 同将军梅利埃格(Meleager)会合,得到一定的士兵和 3 架投石车(主要升射程和攻击),再就可以接管安提俄克了。组织农民恢复生产全力制造新增加的攻城船,这期间可以指挥投石车隔着墙消灭地点 5 提尔(Tyre)的军队,有亚历山大在后面加血是死不了的。有 5、6 艘攻城船后把能打到的建筑、军队全部消灭,为即将开始的攻城做好一切铺垫。最后全部地面部队涌进提尔,直接摧毁城镇中心结束战役。

八、亚历山大哭了 (And Alexander Wept)

简报:拨个和加沙(Gaza)已经被占领,埃及王国也不经抵抗的投降了。而且当亚历山大前往西方沙漠中太阳神殿(Shrine of Ammon)朝圣时,那高大祭司敬他为神王,太阳神之子(Son of Ra),并被奉献礼拜为全埃及新的法老王。

但是波斯仍旧是亚历山大的威胁。波斯军队还是在帝王大流士的领导护卫下,希望重新夺回他们的统治权。似乎是嫌来自波斯的麻烦不够,一些前方士兵的流言也不时传入亚历山大的耳中。心烦意乱的他,知道只有继续前进征服,然而在亚洲的某地,命运在等待着他。

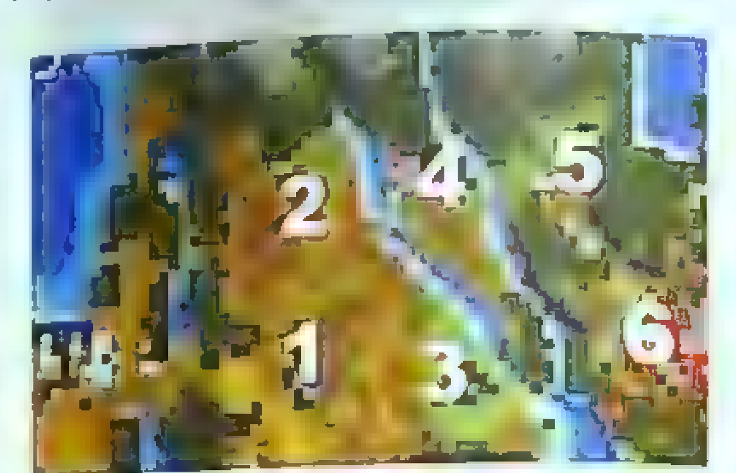
任务:

1 在高伽尔尼(Gaugamela)至少杀死一半波斯帝国士兵。
2 亚历山大和他的将军们必须生还。

攻略:

亚历山大的军队在加沙整装待发,先命令农民伐木、种田,其他资源可通过征服位于 1、2、3 的贝多因人(bedouin)、山地土著(Hill Tribe)和巴比伦(Babylon)得到。整个战役依靠开始的士兵已经足够,记得行军前先升级,其他资源可制造 4 架攻城车。注意的是 1、2 摧毁全部建筑才能得到资源,而在 3 打败军队后亚历山大只身进入巴比伦城即可。

继续前进到地点 4 的高福尔尼,[illegible]击败一半的波斯军队,对方会逃跑至地点 5[illegible]后方。这里先利用攻城车的长射程(7+)摧毁[illegible]城门,再冲进去一举消灭剩余波斯军队并[illegible]士和将军百瑟斯(Bessus)。



接着沿山谷小道进军波斯波利斯(Persepolos),这里尚有少量敌军残余力量[illegible]门大开,亚历山大率军队准备摧毁薛[illegible](Tomb of Xerxes)——先希腊百年[illegible]出现刺客,平定叛乱后亚历山大发现[illegible]是他最信任的朋友,骑兵将军——菲勒塔斯,不得不处死他。后来历史学家们称亚历山大因已经没有土地去征服而哭泣,但也许当他孤单的站在权力颠峰时,这是另一个使他落泪的理由



从公元 11 世纪开始持续数百年间,英国和法国为了土地和荣誉交战。从小规模步兵冲突升级至全面战争,甚至一场场决定性战斗都不能熄灭相互的仇恨之火。下面让我们指挥英国军队,亲自去体验这场旷日持久的战争。

一、威廉归来 (The Return of Young William) 1040 年

简报:威廉,[illegible]地潜入浓密的树林,在晨光照射下仿佛四周是否有敌人,悄呼自己人跟上来,穿越树林继续前进。作为诺曼底(Normandy)真正的公爵,在继承爵位时[illegible]长达数年。不过现在他回来了,为了让全诺曼底都知道他的真正地位。威廉已经准备好向对他施暴行的透斯坦(Toustan)领主复仇,他将证明[illegible]也许会更多

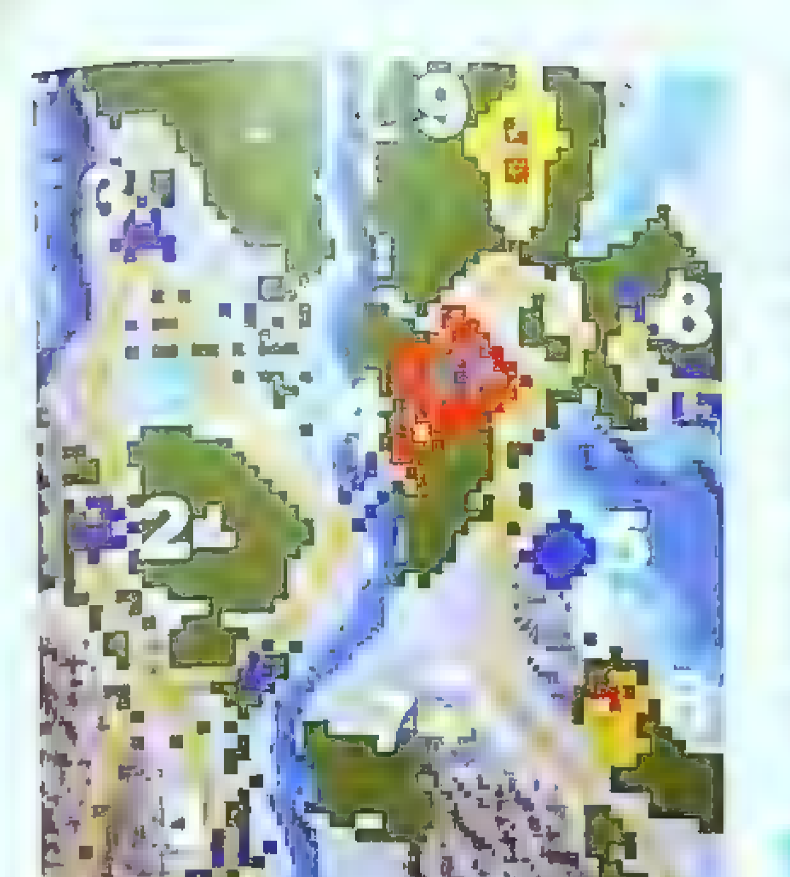
任务:

1 拜访各村庄赢得盟友直到有足够的力量击败大桥守卫。
2 威廉必须生还。
3 击败弗雷斯(Falaise)的守卫顺利入城。
4 与弗雷斯城的市长交谈。
5 建立一支强大的军队进攻透斯坦的要塞。
6 摧毁透斯坦的城堡。

攻略:

首先按照 1、2、3 顺序沿途消灭敌人并拜访 3 个村庄,每次可获得一定量的士兵支援。接着经过位于 4 点大桥上战斗,来到弗雷斯。和市长对话,得知透斯坦已经逃往这里正北位于 9 点的城堡,同时他愿意将弗雷斯献给威廉。

由于 9 点城堡防御十分完善,必须寻找攻城武器才能攻下。先率领士兵前往 8 点的采石基地,可获得 1500 单位石头,再来到位于 5 的围城武器工厂。这里不论什么武器,500 单位石头 1 个(投机商人……),类似星际 RPG,点击什么样的武器就代表买什么。这里首选高大的抛石车,因为它射程比炮塔远。此时如果没有资源训练士兵,可在 6



[illegible]金矿和铁矿[illegible]7 点有大量伏[illegible]时,透斯坦[illegible]了,拆[illegible]兵,大伙们上啊

二、诺曼底公爵威廉 (William Duke of Normandy) 1047 年

简报:[illegible]Goilet[illegible]Bayeux)的房子中翻树地走出,不仅[illegible]诺曼底[illegible]威廉的阴谋正在酝酿中[illegible]已经宣誓效忠于法王亨[illegible]

[illegible]慢慢的朝[illegible]

任务:

1[illegible]从贝叶回家。
2[illegible]弗雷斯,威廉必须生还。
3[illegible]效忠威廉的战士。
4[illegible]Val Es-Dune 会合国王亨利的部队。
5[illegible]勃艮第(Burgundy)的盖伊(Guy)。

攻略:

当听到今夜进行谋杀,戈里特迅速离开贝叶前往位于 1 点的瓦勒格尼(Valognes),途中士兵会追杀这位小丑。如图箭头,这里是一个岔路,里面有个箱子和一只狼,得到箱子中宝剑,戈里特攻击加 10 点。到达瓦勒格尼,守城士兵已经被收买,需要到城东找农民换一套行装才能混进去。找到威廉告知阴谋,两人决定秘密出城逃往弗雷斯。往城东走,刚才岔路被树林封死处已经和城堡相联。



接着继续朝地点 3 逃亡,中途过河来到一教堂寻求庇护。之后可听到大队骑兵到来的声音,须立即躲在 2 处的树林后。在 3 处的村庄,村长令他的儿子护送威廉至弗雷斯。西边山谷上有弓箭手伏击,4 点有叛军守卫,村长儿子建议由他们吸引火力,威廉乘机过去。对待如此忠臣,当然是大家一起逃往弗雷斯城墙内。在弗雷斯召集人马,但是

[illegible]威廉率军至周边城市寻求帮[illegible]

[illegible]5 的城镇,竞技场中击败冠军可[illegible]经过 6 点到达位于 7 的城市,[illegible]士兵,最终决战地在 8 点,那里国[illegible]威廉、敌方一将领也会带领部分骑[illegible]较困难,一个不小心就完了,记[illegible]远程克刺穿、刺穿克挥舞、挥[illegible]敌人主要是骑兵和弓箭手组合,那么敌[illegible]就是弓箭手,所以我方要把英雄和[illegible]专从右路杀敌弓箭手,而骑兵则坚[illegible]在弓箭手前方抵挡西面敌大队骑士的冲锋。一[illegible]取得胜利。

三、黑斯廷斯战役 (The Battle of Hastings) 1066 年

简报:英国国王,[illegible]Edward "The Confessor")去世。趁[illegible]哈罗德·戈德温森(Harold Godwinson)篡夺王位,而之前爱德华已经将王位许诺给诺曼底公爵威廉。

站在英吉利海峡[illegible]威廉凝视着漆黑的大海。尽管没注意什么外在的变化,内心却在进行激烈的斗争。他在想到底发生什么事,自己要做什么,自己又要怎么做。[illegible]被出卖了,但并没有失去一切。依靠足够的资源、人力和战船,他能够夺回属于他的一切!

任务:

1 采集资源以组建军队向英国进攻。
2 威廉必须生还。

攻略:

如图两个圆圈处是重要的矿产资源,1 是一个村庄,2 是强盗营地。上来开采资源时千万不要忘记派兵保卫西方的金矿,强盗会时不时来骚扰。在 1 碰到村长得到任务,去强盗营地把他们的小孩夺回来。没什么难度,将小孩送回去后会得到不少资源。当人口到达 60,威廉至船厂可开始制造船只,大概 4 艘战舰和若干运输船足够。但去船场前一定想好带什么兵,之后兵营里就不能训练士兵了。



登陆航线如图直线插过去,遇敌不是很多,之前还能欣赏地点 5 维京海盗(Viking)登陆场面。在 3 处的海滩上整顿士兵,准备朝伦敦进攻。游戏会提示找块合适地点同哈罗德交战,这也就是著名的黑斯廷斯战役了,地点当然是 4 处伦敦前那块空地。没什么要领,巫师是关键,不多不少一个正好。游戏根据历史,打一半的时候威廉会跌下马,诺曼人以为领袖牺牲开始逃命,此时威廉必须迅速到达战场上一块红色旗帜标志的高地,恢复

到和我们真实人生中所面对的同样复杂的形势。

不论你的战役是发生在罗马还是外星球,在你的游戏中出现的角色必须是可信的、是和人们有关系的,而他们要赢得胜利的动机和行动必须是与那些细节相符的。你必须要让玩家面对他们不曾遇到过的选择,会给他们意义重大的影响。

首先确定结局

下一步你必须问自己最后将会发生什么事才能让这个游戏有趣、令人难忘而且值得一玩。比如在最后发生一场大战,也可以是一次让人吃惊的暗杀。令人难忘的事件是你永远想要的事,它可能是发现一座美丽的城市或是自然的奇迹,或是用奇特的方法看到了历史上的某一刻。

如果你设计一个惠灵顿公爵在滑铁卢打败拿破仑的战役,那么你就要问自己令人惊奇的地方在哪儿呢?这就是在《地球时代》的英国战役中面临的问题。我通过让惠灵顿认识到拿破仑只是想引导出一个新时代而解决了这个问题,惠灵顿知道那是不可避免的,他正在保卫的是一个垂死的贵族阶层。在战斗结束后,惠灵顿承认拿破仑的英明。那是一种相对精细的惊奇。

我在《帝国时代》中用了另一种惊奇。一个是在塞莫皮莱(Thermopylae)战斗中,你必须死亡才能获得胜利,你在死前要对敌人造成一定量的伤害,但是你最终不得不死亡以取得战斗的胜利。(这是基于利奥尼达斯国王和他的三百斯巴达式勇士战死的事实设计的)。

或是这样也可以是一种的惊奇——你在旅行全球后到达了一座宏伟华丽的城市。(当然那个时候你必须让玩家眼睛享福了——宏伟华丽的城市——结局画面!)

每个战役都有它自己的核心和事件。在某种意义上说一个战役应该从结局开始设计。你必须要决定在结局时会发生什么样的事件、发现或惊奇。然后你再确定玩家怎样达到目的。

另一种方法是把战役想象成在一系列障碍之后的目标。这个目标包括惊奇的事或是令人难忘的事。这些障碍是玩家看到这些惊奇的事必须要克服的。

通常失败的是第一次作这个工作的人,他们想重现历史上的某次战役。他们创建一张地图,把军事单位放置到历史中的正确位置。战役开始就进行战斗,没有人会喜欢这样,因为进入战斗没有任何障碍。进行历史上著名的战斗应该是战役游戏最后的任务。集合你的军队,对付突发的事件,搜索敌人和部署军事力量应该是你开始最后的战斗前所遇到的障碍。

选择过程

战役的整体是由过程构成的。一个过程就是玩家在游戏时必须完成的行动,这样他或她才能达到最后的目的。

在即时策略游戏中,每个人遇到的过程通常是采集/收获资源、建造建筑物、建立军队、搜索并消灭敌人。这是即时策略游戏(比如《地球时代》)传统的游戏过程。但是你不能把这个过程用于所有的战役中,别忘了玩游戏的人在玩的时候已经遇到许多这样的过程了,如果你没有些新的不同的东西,他们可能会感到厌烦。

试着用其它类型的过程。比如,探查地

形——从 A 点到 B 点 [illegible] 这可能是个微妙的过程。可以在探险的道路上设置障碍来改进这个过程。那些障碍可以是敌人、地形特色、自然 [illegible] 或基于故事的事件。我所说的基于故事的 [illegible] 的是在故事中出现未预料到的 [illegible] 你一方的部落抛弃你，或是你的盟友变成敌人。

另一个过程是让你的 [illegible] 单位完成一个任务。举例来说，保证地图上某个地区的安全，然后在那里建造特定的建筑物，或者夺取一架飞机，或是解救一个被敌人关押的人。这些可能是你在玩角色扮演游戏时经常遇到的任务。在《地球时代》中，之所以把某些 [illegible] 成这样，我们 [illegible]，为什么战役 [illegible] 的是 [illegible] 要在有限的短时间内把主要力量集中在一小部分部队上。事件可能持续一天、或一个星期，甚至几个星期。这和那些在 [illegible] 世纪或 [illegible] 的即时策略游戏是不同的，与那些采集/建造/破坏型的即时策略游戏完全不同。

在地图上寻找其它的部落、城镇或王国也可以是一个过程。

还有另一种成功的过程，就是用给定的资源进行战争。你已经拥有的军队，但是你不能再建任何军事单位——现在你必须想办法打败在数量上处于绝对优势的对手。

你的过程是什么？

- □建立军队
- □在地图上探索
- □寻找其它的部落
- □达到特定的目标
- □用给定的军队进行战斗

一旦你确定了是用历史事件还是自己编剧情，而且知道了最终的结局及游戏者在达到结局前必须要经历的过程，你就必须要保证这些情节能够串连成一个合情合理并让玩家满意的故事。

基于这一点——编写讲述一个故事——战役设计由专业技术上升为一种艺术。没有故事，战役中的挑战与事件就变得混乱且没有意义。但是当它们由一个认真考虑的故事串连起来后，战役中的事件就会在游戏结束在玩家的记忆中留下不可磨灭的印象。

最终，好战役的设计艺术就等同于好故事的讲述艺术。你怎样讲一个好故事呢？要保证每一个目标和障碍都来自于真实的世界——把事件用我们记忆当人类时的经历串连起来。

让我告诉你的意思。

一个初学者设计的典型战役可能是从一座城市和一支军队开始的。游戏者被告知要去征服另一座城市和军队，在他这样做了之后，第三个敌人出现并攻击了他的城市。他必须迅速返回基地保卫自己的城市。

这些基本上是随机的、没有联系的事件。但是如果用一个故事把它们连起来，可能就会是这样的

游戏者是某一座城市的国王。他从自己的兄弟那里得到一个秘密消息说邻近的城市准备攻打他。据你的兄弟说，你唯一的希望是首先发动攻击。所以你就让自己的军队出城去征服邻近的城市。突然你听说自己兄弟的军队在你不在时候突袭你的城市。你进攻并摧毁的邻城根本不是威胁——你被自己兄弟骗了。你急速赶回家保卫第一座城市，在这场战斗中杀死了自己的兄弟。

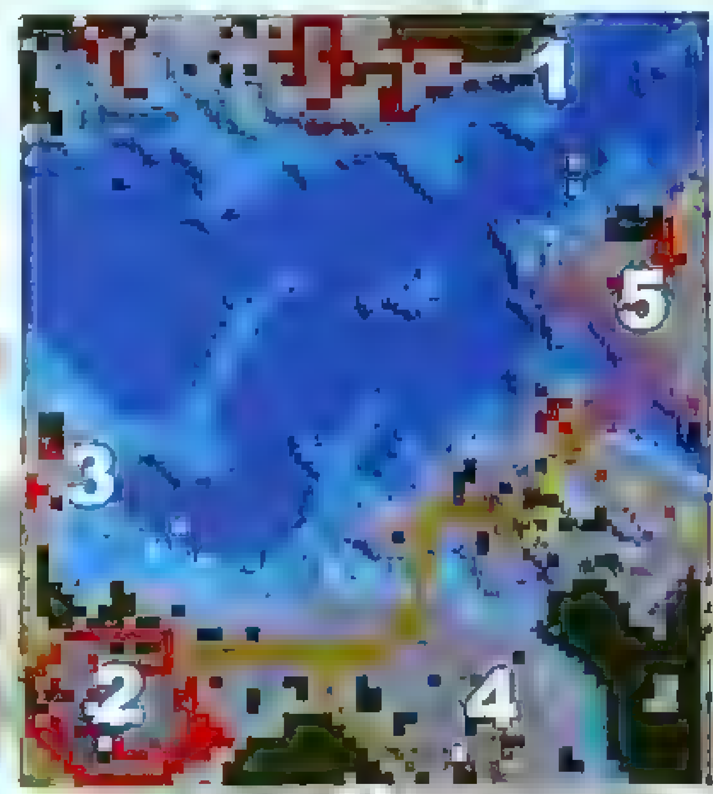
四、百年战争开始（The Hundred Years War Begins）1340 至 1346 年

简报：[illegible]

任务：[illegible]

攻略：

如图 1 为法国海军集结地，后方最高的船就是旗舰，摧毁它所有法国军舰耐久度下降一半。利用现有资源制造 3 艘战舰，然后除自爆船以外所有海军单位到达 1 吸引火力，自爆船可从容摧毁敌旗舰。获长船（Galley）专克战舰，要优先考虑。



斯卢伊斯海战胜利后数年，在黑王子（Black Prince）带领下英军入侵法国，第一个目标是占领位于 2 点的卡昂（Caen）。攻入城市摧毁市中心 4 座建筑后，英国派来农民采集建筑下的石头作为战利品（共需要 150 单位）。达到目标，英国又会派来建筑师，这样殖民地可以自动升级为城镇中心。下一步任务是摧毁位于 5 点的加来（Calais），这座城市防守力量十分坚强，士兵源源不断，要做长远打算。3 点有金、铁矿，4 点是法国一村庄，附近也有大量矿藏。

在加来城前摧毁大片农田，建议派农民在此建造兵营。攻城的关键是摧毁城门，这里道路狭窄，敌人囤积大量士兵，甚至会不停地用牧师召唤，所以无论如何一定要保护好巫师和抛石车。一旦城门倒塌，士兵涌进去摧毁所有建筑即可完成任务。

五、黑王子（The Black Prince）1356 年

简报：清晨，英国运输船快速安静地穿越海峡。黑王子爱德华，国王爱德华二世之子，重回法国继续那场后来称为"百年战争"的争斗。

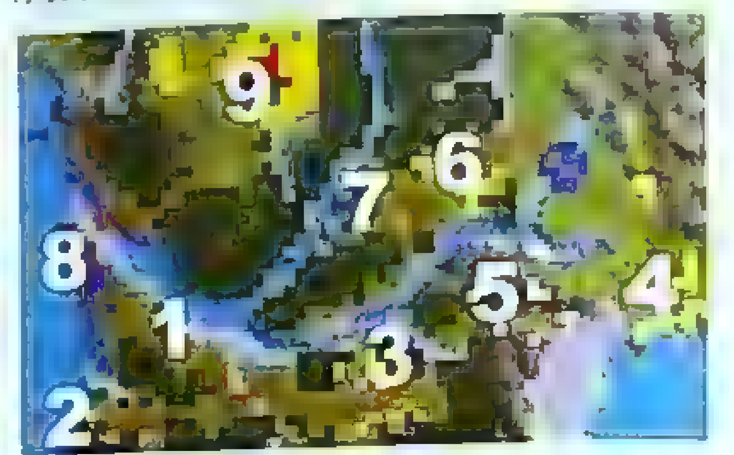
"我忠诚的部下，"他对面前的士兵说，"尽管我们人数不多，任务却是至关重要的。我们在此深入打击法国村庄，切断他们对法军的补给！如果我们成功，这将对战争结果起决定性影响！"

任务：

1 [illegible]
2 黑王子必须生还。
3 将宝箱 [illegible]
4 [illegible]
5 [illegible]
6 [illegible]
7 摧毁 [illegible]

攻略：

如图在 8 点登陆，按顺序前往 1、2、3、4 点夺取 4 个宝箱。其中 2 点巫师会召唤火山，3 点的箱子 [illegible] 摧毁炮塔得到。得到全部箱子准备返回，可 5 处 [illegible] 已经被巨石封锁，要绕道从 7 点乘船离开，途中 6 有敌军埋伏，到达 7 点要首先帮助村民 [illegible]



在 8 点汇合英国骑士，得到下个任务是 [illegible] 提瑞斯，援军已经在河北岸。北岸汇合援军，[illegible] 出发到地点 9 准备同法军交战。胜利后利用抛石车攻入城市摧毁城堡。

六、手足情深（We Band of Brothers）1414 至 1415 年

简报：[illegible] 夺回 [illegible] 的土地 [illegible] 已经 [illegible] 下去，但现在国王亨利五世将替代他继续向前。

但是，叛变冲击着年轻的国王，[illegible] 约翰·奥尔德卡斯尔爵士（Sir John Oldcastle），已经 [illegible] 罗拉德（Lollard）教 [illegible]，在乡村之间公开煽动叛变。他们甚至密谋在 [illegible]

同时在法国，国王查理六世（Charles VI）嘲弄亨利（Henry）[illegible] 他甚至引出古代的萨利人（Salique）的传统，不让把土地传给女性。

亨利（Henry）现在必须处理国内外的麻烦 [illegible]

"哦，对于火之缪斯（Muse of fire）[illegible]，一个王国当作舞台，王子们去表演，国王们观看 [illegible] 这个 [illegible]（莎士比亚——《亨利五世》）

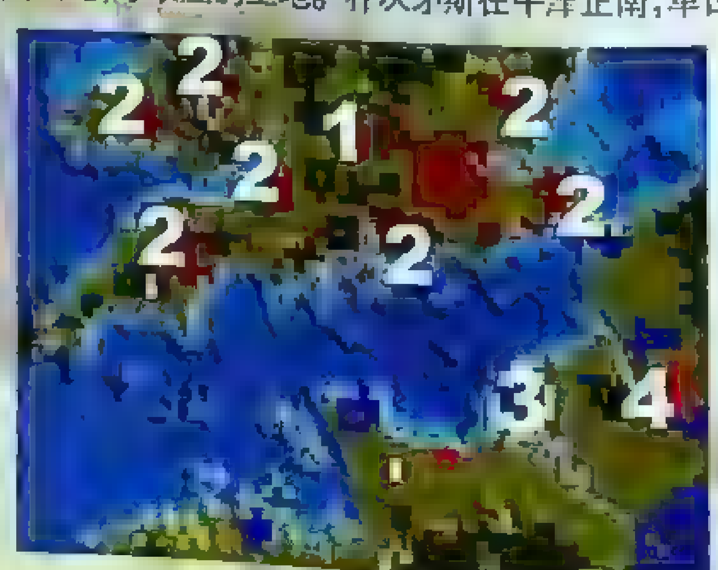
任务：

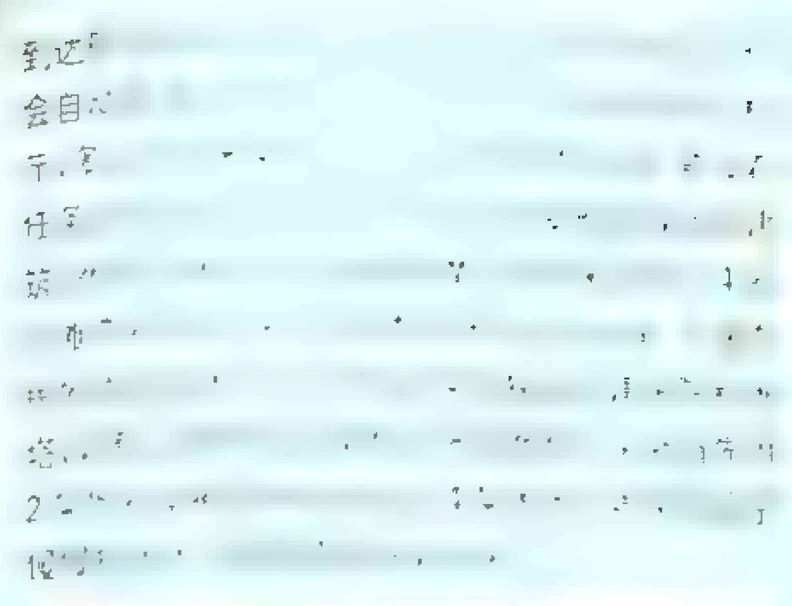
1 当亨利知道阴谋他的阴谋后，安全地将他带到牛津（Oxford）。
2 国王亨利五世必须生还。
3 拜访英国所有教堂，找到并摧毁其中 4 座支持罗拉德教徒的反叛者。
4 杀死约翰·奥尔德卡斯尔爵士（Sir John Oldcastle）。
5 将国王亨利五世带回伦敦塔（Tower of London）。
6 建立军队并将所有单位送至朴次茅斯（Portsmouth）港，包括非战斗单位。
7 威斯特摩兰伯爵（Earl of Westmoreland）必须生还。
8 摧毁哈弗勒（Harfleur）城墙内所有敌对建筑。
9 将国王亨利五世和威斯特摩兰伯爵带到尼斯（Nesle）外的沙洲。
10 消灭在阿金库尔（Agincourt）集结的法国军队。

攻略：

在伦敦得知不利的消息，亨利五世立刻和随从逃往地点 1 的牛津，在那里可以采集资源训练士兵。如图所有的 2 点都有一座教堂，但其中 4 座是罗拉德教徒的。由于叛徒所在地随机，所以每个都要拜访，直到在第四个教堂发现约翰·奥尔德卡斯尔爵士，将他杀死即可。

肃清叛徒，亨利五世回到伦敦，下一步行动是登陆法国，夺取应的土地。朴次茅斯在牛津正南，单位





七、对战拿破仑（The War Against Napoleon）1808 至 1814 年

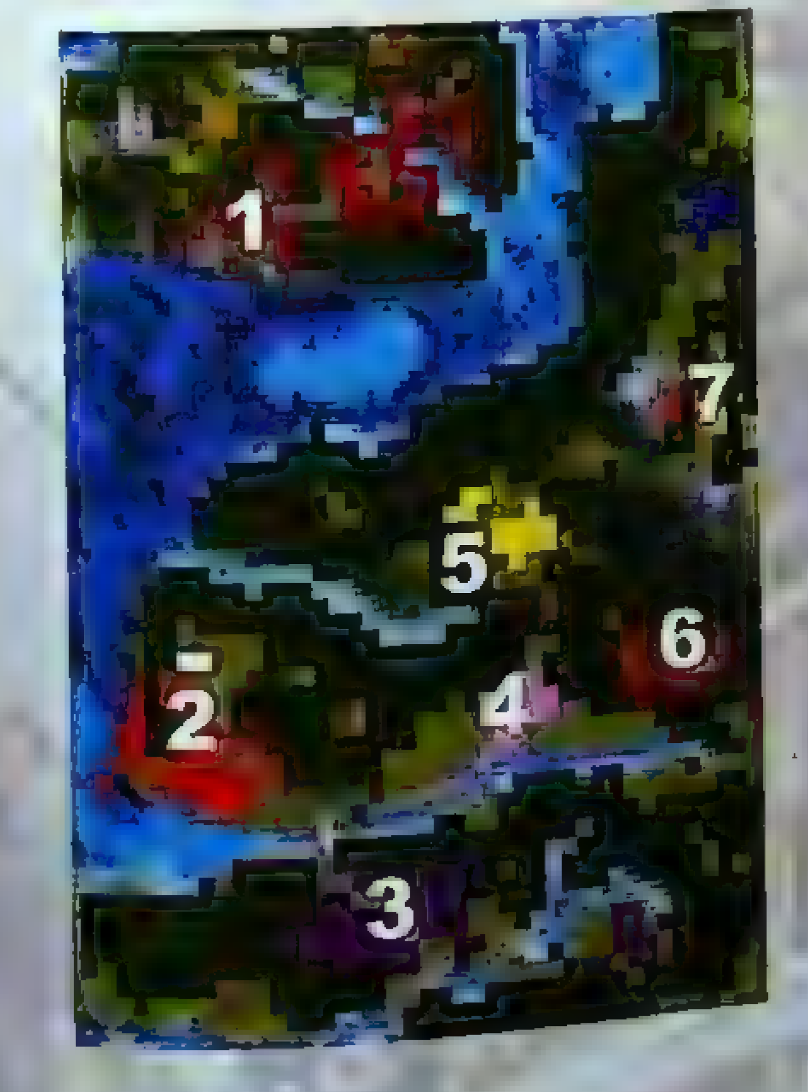
简报：[illegible]

任务：[illegible] 葡萄牙（Portugal）[illegible] 朱诺将军（General Junot）[illegible] 塔拉韦拉（Talavera）[illegible] 萨拉曼卡（Salamanca）[illegible] 托莱多（Toledo）[illegible] 图卢兹（Toulouse）[illegible] 比利牛斯山（Pyrenees）[illegible]

攻略：

任务开始前往地点 1 的朴次茅斯得到军队，接着小心的在地点 2 里斯本登陆。城市里有少量敌人，消灭他们后到城北树林同朱诺将军交战，这里尤其小心对方的大炮。接着要在地点 4 面对敌人大批军队，可先前往地点 3 的巴达霍斯（Badajoz）摧毁所有炮塔，这样西班牙反叛者会帮助你击败"4"处的敌人。由于本关无法开采矿产资源，所以当完成以上任务后最好停下来发展军队（大炮很重要），准备一鼓作气拿下接着的战斗。

解放 5、6 两地没什么难度，注意尽量减少伤亡。最后翻过 3000 多米高的比利牛斯山到达地点 7，如图所示红点为我方军队集结处。北方的树林后就是拿破仑军队，千万不要冲过去，否则给敌人的大



[illegible] 一定是在所示地方集结，然 [illegible] 这里以我方全部是远程部 [illegible]，如果近程兵种居多，则反之）。

八、滑铁卢战役（The Battle of Waterloo）1815 年

简报：[illegible] 厄尔巴岛（Elba）[illegible] 拿破仑从放 [illegible] 组成一个联盟 [illegible] 拿破仑和 [illegible] 为了重建 [illegible]

任务：

1 [illegible] 威灵顿公爵（Duke of Wellington）得到你的任务。
2 [illegible]
3 [illegible] 布鲁彻元帅（General Blucher）和普鲁士 [illegible]
4 [illegible] 瓦夫（Wavre），消灭他们。
5 [illegible]
6 [illegible] 圣吉恩山（Monte St.Jean）[illegible] 你需要在该地建造军队。
7 [illegible] 卡特布拉斯（Quatre Bras）[illegible] 布鲁塞尔。如果任何 [illegible] 波旁（Bourbon）王室就会投降。
8 [illegible] 必须不惜任何代价阻止他。

攻略：

这是英国部分最后一关，任务没那么烦琐，但颇有难度。如图 1、2、3、4 点分别为布鲁塞尔、维沃、圣吉恩山和卡特布拉斯。

开始的信使接到任务后直接前往地点 2，途中不要理会敌人的攻击，在 2 点碰到布鲁彻元帅并帮助他击败南方的法军分队。接着他们派信使回布鲁塞尔通知威灵顿公爵，但不幸的是这位信使永远没能完成他的任务，另一边焦急的公爵只好准备自己的军队对抗法军。此时得到的农民都是工程师（速度加快），可让一部分采集石头，其他在 3 点山上建造炮塔、军营等全力训练士兵制造加农炮。

如图箭头为法军 2 次进攻路线，第一次是 A 的路线，所以一定要在地点 4 阻止他们。当进攻倒记时完成，率领士兵到达 4 点正好碰见法军，如果我方是龙骑兵（Dragoon）和近战骑兵配合，可轻松拿下这场战斗。接下来距下次进攻只有很短时间，敌人大军会全力进攻地点 3，尤其是大炮数量很恐怖的

幸好在战斗开始前，布鲁彻元帅率军赶到抵挡不少子弹。我方远程部队一定要在医院和炮塔附近定点射击，掩护大炮轰击法军（敌人兵种进攻顺序为步行枪兵、近战骑兵和大炮）。这是场艰苦的战斗，可能会一直持续到只剩下 1、2 名士兵，坚持，胜利就在眼前！■

【攻略上部完】

现在你已经开始了一个故事。再有更多的复杂事件和障碍，它就能成为一个真正令人难忘的游戏了。

设计地图

地形要有丰富的细节。利用所有的东西 小的植物、不同的岩石等等。地图每一部分应该都是新鲜和独特的。沼泽地可以点缀些花朵，而其它的地方可以有动物的死尸。沼泽地、植物和不同类型的土壤可以用来表示河岸。山脉可以覆盖积雪，偶尔露出些小草。不要低估地图的丰富环境给你的战役增加的乐趣。

某种风格能让城市看起来是有人居住的。建筑物之间的道路是破旧的，高速路边聚集着建筑物，码头应该在小湾内。这些东西是人们可以认出来的，它们增加了真实的气氛。

你在设计地图地形的时候要避免用直线。你绝对不要让 A 点到 B 点的路线成为一条直线。要让它绕过森林、火山、峡谷等等。使地图具有挑战性极为重要。

仔细考虑资源在地图的安放位置。控制战役难度的一个方法就是给游戏者尽可能少的资源。太多的资源会让战役变得非常容易。

在设计地形的时候，我先勾画出大陆的边界，然后设置地形。我要保证地图看起来有趣，但我也知道要在什么地方安放自己的主基地和敌人的主基地。

认真着手工作

想好了一个战役的故事后，我通常把它的大纲写下来。我花费大约一个星期的时间设计出故事。"要让这个游戏持续多长时间？45 分钟？存盘几天后接着玩？迅速到结局或是让人沉浸其中？"我从问自己这些问题开始工作。在一个 45 分钟的战役游戏中，你应该在进入高潮事件前至少有两个主要障碍。如果你利用的是历史战斗，在战斗开始前就应该有两到三件主要障碍需要排除。那样你就设计出一个大约能玩一个小时的游戏。相反地，如果你想让玩家沉浸在游戏当中，你可能就需要把时间持续到二至五小时。你要放入更多的障碍，一打障碍差不多可能让游戏持续五个小时。

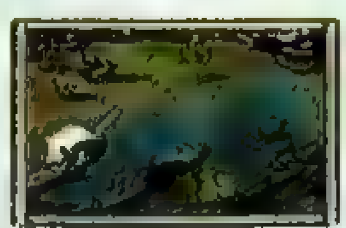
在我为《地球时代》设计战役时，我尽可能地理顺战役中的每个元素。然而因为产品的最终期限，工作人员会作一些必需的调整，艺术部门会对地形作出定案，文档专家会修订对话和介绍，工作人员会修正任何可能出现的错误。但是你不能就此认为在你设计后也会有别人帮你做些后续工作，要学着自己做这些。对于业余者设计者来说这是走向专业化的一条必经之路。

在让别人玩之前测试你的战役二十到三十次。如果你发现需要对触发事件作些小的改变，那么你就要再把整个事件玩一次，因为战役中在那之后的事情可能会受你未曾预见到的因素的影响。举例来说，你可能有一个敌对的军事力量，有一个触发事件是敌人攻击游戏者的城市。你觉得敌人的力量太弱，太容易被击败了，所以就增加了敌人的进攻军事单位的数量。在此之后是游戏者进攻敌人的主基地，这时候就会出现敌人的留守力量十分薄弱，因此最后的战斗又变得太容易了。但是如果你没有通关测试就不可能发现这个问题。■

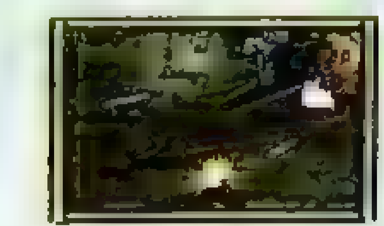
EMPIRE EARTH

地球时代

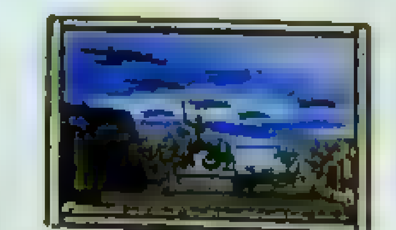




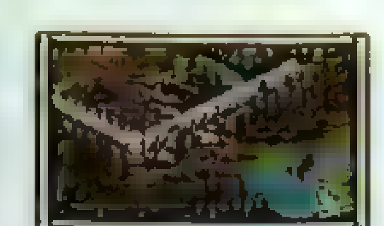
■ 跨跃50万年12个年代，可自行设定文明
■ 拿破仑、亚力山大、巴顿将军等著名人物，以及经典的战役都会在游戏中出现



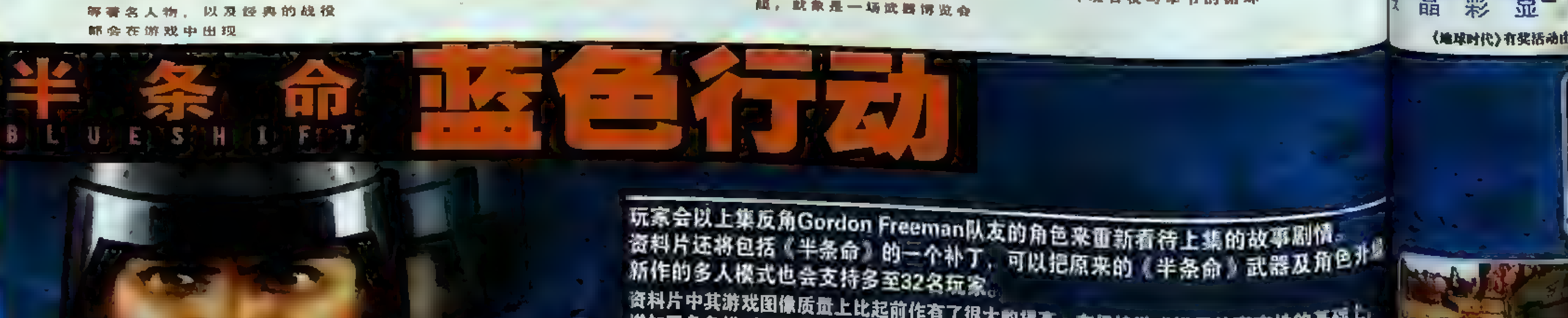
■ 游戏的操控非常简洁明了，可按照自己的意愿进行发展和创造，并引入了天键和自然灾害。



■ 全方位的陆海空战场，历代不同类型的飞行器，舰船、枪械，如古战船、B-2轰炸机、核潜艇，就象是一场武器博览会



■ 强大电脑AI，全3D引擎
■ 杰出的单人和联线模式
■ 环境日夜与季节的循环



一部不可能被忽视的杰作

《帝国时代》总设计师Rick Goodman担当主设计，《星际争霸》职业高手担任游戏平衡顾问，兼具《星际争霸》和《帝国时代》之长。

SIERRA

EMPIRE EARTH

地球时代



完美画面 飞利浦 液晶彩显

联想 AEC 晶美电子

《地球时代》有奖活动由飞利浦独家赞助

请关注以下精彩活动：

✓ 凡将第24期《电脑爱好者》杂志《地球时代》产品赏析的优惠角贴在汇款单上，即可以8.8折（免邮费）优惠价格邮购《地球时代》游戏一套。详见第24期《电脑爱好者》《地球时代》赏析页

✓ 联手中国最好的提供个人主页网站www.163.com网易举办《地球时代》个人网站大奖赛

✓ 联手中华网、亚联、ZDnet、天极网、太平洋电脑网举办《地球时代》另类攻略、小说大奖赛

✓ 在全国400家联想1+1专卖店预订并首发《地球时代》，优惠多多！

HALF-LIFE

反恐精英

PHILIPS

9月

10月

SIERRA STUDIOS





光明，暗黑，英雄，传奇
揭开幕布，透视历史
北欧神话诠释斑驳地球故事



AEC 奥美电子 (027) 85801802 (010) 82657909 (021) 53080364

Paradox Entertainment



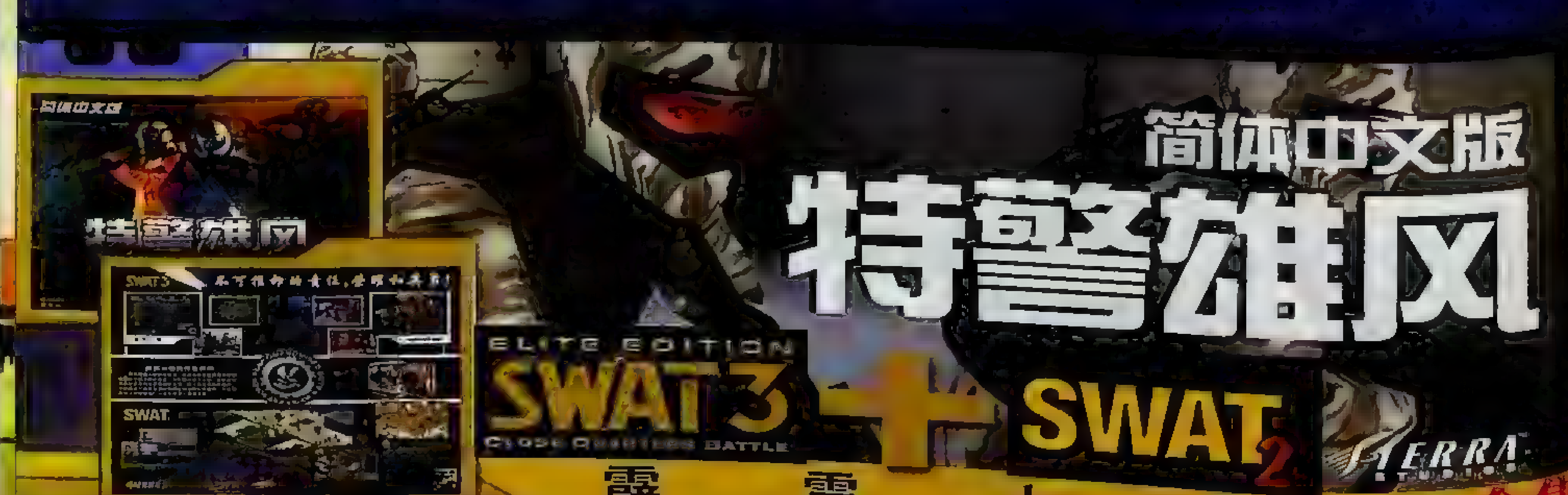


化为丰碑！你将擎起你的帝国
黑暗中世纪！
神鬼精灵
武夫勇士

PC CD ROM

SIERRA

2002年春节奥美电子锦上添花
恢弘、壮阔，史诗般的3D即时战略！





暗黑破坏神2 资料片

DIABLO II

暗黑破坏神II资料片

毁灭之王

你将循着邪神巴力－最后的大恶魔的踪迹，进入野蛮人的高原。巴力同他的魔鬼弄臣们四处作恶，企图腐蚀灵力巨大的世界之石－隔绝人类生灵与地狱魔界的界石。

简体中文版

HALF-LIFE

半条命 白金版

HALF LIFE

SIERRA STUDIOS

反恐精英

＋半条命＋军团要塞＋针锋相对＋

限量版 送首款B4系列步枪－M4A1

附编号持枪证书

反恐精英

暗黑破坏神

简体中文版 已经上市

热卖中 38元

BLIZZARD

暗黑系列齐就位！

DIABLO II

暗黑破坏神2

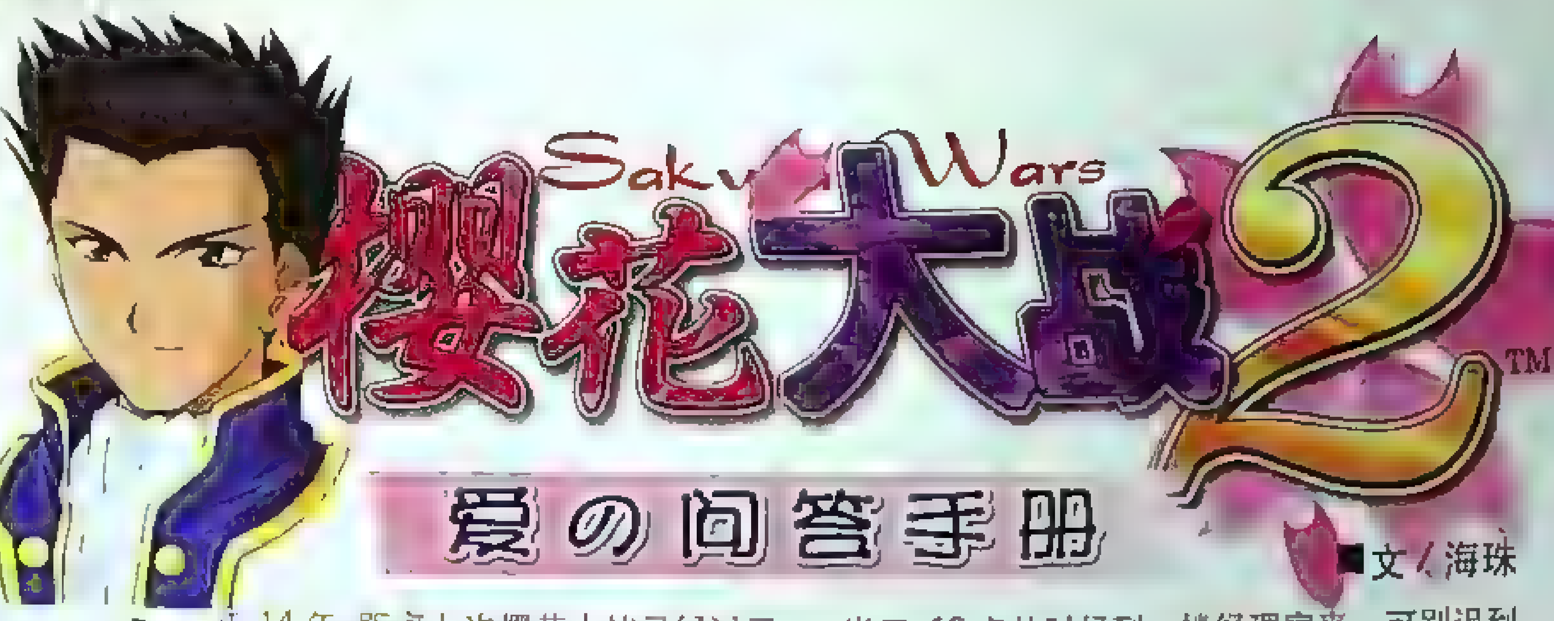
简体中文版

4CD 新上市

游戲急速

(027) (010) 82657909 (021) 53080364

奥美电子（武



樱花大战2

爱の问答手册

■文/海珠

太正14年，距离上次樱花大战已经过了一年时间。帝都经过了短暂的平静祥和后，敌人新的阴谋又在酝酿之中，英勇的帝国华击团·花组，即将面对新的考验。



第一话 鲜花盛开的帝都

樱花盛开，大神一郎从南美近海特训归来，去隅田川的船上向老上级米田一基将军报道。寒暄几句，米田突然提出要大神回到帝国华击团的事情。大神虽然很疑惑，不过还是服从了任命。

剧情时间（一）

地点.隅田川

米田 大神！又要在帝击部队开始工作罗。

答	效果
我会以粉身碎骨的觉悟全力以赴！	大神性格转硬
请多多指教	—
又要回去剪票吗……	大神性格转软
不回答	—

米田 在花组之中 有特别让你想念的人吗？

应对	效果
是的，有。	继续应对
没有特别的。	—
不……没有特别的。	—

米田 让你印象最深刻的队员是谁？

应对	效果
是樱。	继续应对
是堇。	—
是玛丽亚。	—
不回答	继续选择其他人

樱 大神先生·

应对	效果
我回来了。	樱好感度上升
真想见你啊。	樱好感度上升
不回答	—

地点.帝国大剧院门前

樱 可是 我对大神先生的感情是不会改变的。

应对	效果
谢谢	樱好感度上升
我……不能忍耐。	樱好感度下降
我也……对樱……	樱好感度上升

爱丽丝·那，大哥哥。爱丽丝 改变了吧？

应对	效果
哪儿？	爱丽丝好感度下降
变漂亮了呢。	爱丽丝好感度上升
长大了呢。	爱丽丝好感度上升
不回答	

米田·12点的时候到一楼经理室来，可别迟到了喔。

应对	效果
是的，我知道了。	大神性格转硬
好·好的 我明白了。	大神性格转软
不回答	—

剧情时间（二）

自由活动时间，可以在大剧院中四处走动，先到事务所的藤井霞处报到，然后出来和各位老朋友聊上几句。这段时间均有数次机会遇到樱和爱丽丝，只要帮忙做事，并根据她俩的性格作出合乎情理的回答就可以提升好感度。

地点.经理室

樱和爱丽丝·大神先生。要回房间的话我送你一程吧？

应对	效果
让樱来带吧。	樱好感度上升/爱丽丝好感度下降
让爱丽丝来带吧。	爱丽丝好感度上升/樱好感度下降
让两人来带吧。	—
不回答	—

地点.大神房内

动作	应对	效果
将制服脱掉	快速的脱	继续动作
	仔细的脱	继续动作
穿衣服	打上领带	继续动作
	穿上衬衫	继续动作
穿衣服	把门打开	樱和爱丽丝好感度下降
	穿上裤子	继续动作
穿衣服	把门打开	樱和爱丽丝好感度下降
	把头发梳好	樱和爱丽丝好感度上升

地点.准备室

樱·大神先生（新伙伴）会是什么样的人，可真期待呢。

应对	效果
不会是奇怪的人吧……	樱和爱丽丝好感度下降
可要好好照顾她。	樱好感度上升
长的可爱就好了。	樱好感度下降

与新伙伴织姬打招呼

应对	效果
严肃的打招呼。	大神性格转硬
轻松的打招呼。	织姬好感度下降
不打招呼	织姬好感度下降

织姬 先走啦。

任意应对，效果略

地点.大神房内

樱·对了！也约织姬看看吧，也是谈话的好机会。

应对	效果
好，我们走吧。	樱好感度上升
……织姬也来吗？	樱好感度下降
可是我已经想睡了……	樱好感度下降/一天过去

地点.织姬房前

大神想·樱偶尔也穿穿这样的（睡袍），怎么样？

应对	效果
好妩媚呦……	
一定很适合的。	樱好感度上升
对樱来说，稍微……	樱好感度下降

邀请织姬

应对	效果
单刀直入的邀请。	继续应对
绕着弯来试试看。	到织姬提问
反正很闲吧？	到织姬提问
可以换一下不错的心情喔。	到织姬提问

织姬（提问一）巡逻，要做到几点呢？

应对 到10点喔。（邀请成功/樱好感度上升）

织姬（提问二）话说回来 为什么要特地来约我呢？

任意应对，两种回答都会遭到拒绝

虽然邀请织姬成功，可她一路上并没有忘记刁难大神，一会儿问正在演奏的曲目，一会儿又问《李尔王》是谁的作品，正确答案是《土耳其进行曲》和 莎士比亚，可以让织姬好感度上升。

剧情时间（三）

地点.任意

时间已到晚上10点

任意应对，效果略

地点.事务所

大神 咦？接下来，是第几张啊？

应对 129张。

点票交差完毕，选择去贩卖店或舞台，场景随之切换。

地点.贩卖店

高村椿 欢迎光临，大神先生！你有什么需要吗？

应对	效果
买张剧照。	每月限购一张
和椿谈话	—
离去	—

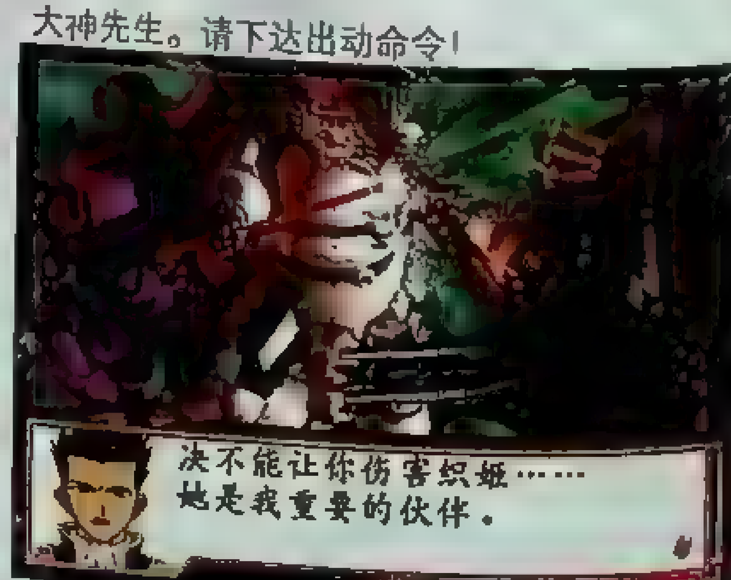
地点.舞台

织姬 我要回意大利去了！让开。

应对	效果
不让	樱和爱丽丝好感度上升
让开	—

地点.作战指令室

大神先生。请下达出动命令！



应对	效果
帝国华击团·花组	樱和爱丽丝好感度上
准备去赏花吧	樱和爱丽丝好感度下降



第二话 爱丽丝的信

剧情时间（一）

地点.作战指令室

米田 你没有什么想问的吗？那就说说我的推论给你听吧

应对 听听关于山崎真之介。

米田 知道"山崎真之介"的事吗？

任意应对，效果略

米田 作为军人，没有比错过牺牲时间更叫人可叹的事情了。

任意应对，效果略

地点.准备室

樱 那么，再来开个盛大的欢迎会吧！

应对	效果
好，办吧！	樱和爱丽丝好感度上
之前不是也办过吗。	樱和爱丽丝好感度下降
……是个可爱的女孩就好了。	—
不回答	—

大神，那么，要帮谁的忙呢……

任意应对，效果略

剧情时间（二）

地点.准备室

爱丽丝：和爱丽丝一起在阳台上迎接吧。

应对	效果
好啊，一起去。	爱丽丝好感度上升
到玄关去迎接吧。	—
不回答	—

地点.玄关

大神 嗯，雷尼君·

任意应对，效果略

地点.准备室

大神 各位。这位是这次新配属到花组的，雷尼

应对	效果
米西尔修特拉瑟。	织姬好感度下降
米尔西修特拉治。	织姬好感度下降
米尔西修特拉瑟。	—

地点.作战指令室

（敌人来袭）哪，大神。要怎么做？



应对	效果
进行重视攻击的作战！	翔鲸丸向敌人炮击
进行重视防御的作战！	就让翔鲸丸来投下回复资材

大神先生，请你下达出击命令！

应对 帝国华击团，出击吧！（全体好感度上升）

剧情时间（三）

地点·大神屋门口

樱 打算在起居室继续进行欢迎会。

应对	效果
好，我们走！	樱好感度上升
真麻烦哪……	樱好感度下降
不回答	—

地点.三楼客厅

爱丽丝 爱丽丝啊，最喜欢爸爸了呢！

任意应对，效果略

大神 织姬·

任意应对，效果略

樱 大神先生，去找爱丽丝吧。

应对	效果
去找爱丽丝	—
向织姬说句话。	织姬好感度下降
不回答	—

剧情时间（四）

自由时间里，不要忙着去找爱丽丝。先四处转转，引出一些剧情再说。在10.30分的时候，影山早纪会把大神叫去道具室，此刻必须老实一点，否则被樱撞见，好感度会下降。从道具室出来，碰到老同学加山，加山提示大神去阁楼找，爱丽丝果然在那里。

地点.大神屋内

（信上问候爱丽丝的父母）您好，我是大神一郎

应对	效果
帝国华击团花组的队长。	—
爱丽斯的恋人。	爱丽丝好感度上升
剧场的剪票员。	—

介绍爱丽丝的现状（爱丽丝·· ）

应对	效果
非常健康。	—
成为花组重要的战力之一。	爱丽丝好感度上升
非常任性，让我很伤脑筋。	爱丽丝好感度下降
今天也大发脾气。	爱丽丝好感度下降

大神 对于爱丽丝，我要……

应对	效果
好好地保护她。	爱丽丝好感度上升
给她幸福。	爱丽丝好感度上升
把她变成好孩子。	—
不说	—

爱丽丝·爱丽丝，一点都不了不起。其实，其实是很寂寞的。

应对	效果
温柔地跟她说。	爱丽丝好感度上升
给她打打气！	—
不回答	—

爱丽丝 可以在大哥哥的房间里睡觉吗？

应对	效果
嗯，好啊。	爱丽丝好感度上升
这样……不太好喔。	—
不回答	—

爱丽丝 梦到大哥哥了！

应对	效果
是怎样的梦？	—
我也梦到爱丽丝了喔。	爱丽丝好感度上升
我也作梦了喔	—
我要收演出费用哦。	爱丽丝好感度上升

地点.作战指令室

大神·嗯· ·选哪种作战方法呢？

应对	效果
快速击破敌人。	将敌人资材全部破坏
查看情况，收集情报。	将月组标记的敌人资材破坏

爱丽丝 大哥哥，请下达出击指令。

应对	效果
帝国华击团，出击吧！	全体好感度上升
爱丽丝，出发罗。	爱丽丝好感度上



第三话 啊，和来

剧情时间（一）

自由时间里，如果能在浴室遇到雷尼，就会发现她其实是个女孩，今后只要好感度增加，就可以追求她了。

地点.准备室

大神 我只想干好这次的夏季公演，资金就没有问题了。

应对	效果
对啊·—我们还有舞台那。	众人好感度上升/大神性格转软
对啊……我们我们一起加油吧！	樱和爱丽丝好感度上升
不答	织姬好感度下降

地点.中庭

神奈 简单地说· ·我想和你赤手空拳地打一场。

应对	效果
好，来分个胜负吧！	神奈好感度上升
可以的话，就陪你过过招吧	—
饶，饶了我吧！	神奈好感度下降

（与神奈过招）首先是··· 上段！

应对	效果
防御头部。	神奈好感度上升
防御身体	神奈好感度下降
防御脚	神奈好感度下降

神奈 再来是中段攻击！来吧！

应对	效果
防御头部。	神奈好感度下降
防御身体	神奈好感度上升
防御脚	神奈好感度下降

神奈 好，首先是上段攻击！

应对	效果
蹲下！	神奈好感度上升
跳。	神奈好感度下降
防御头部	神奈好感度下降

神奈·再来是下段踢罗！来吧！

应对	效果
蹲下！	神奈好感度下降
跳。	神奈好感度上升
防御脚	神奈好感度下降

神奈：来吧，队长！上段回旋踢！啊 ··

应对	效果
蹲下！	神奈好感度下降
蹲下下踢！	神奈好感度上升
蹲下再跳起来	神奈好感度下降

地点 大神房间

堇 [illegible] 你认为本小姐与帝国华击团，哪一个比较重要？

应对	效果
当然是堇	堇好感度上升
是帝国华击团	堇好感度下降
不答	堇好感度上升

剧情时间（二）

地点 舞台

大神 堇连络的事情 [illegible] 应该要跟大家说吧 还是

应对	效果
说出连络的事情	神奈好感度上升
岔开话题	樱和织姬好感度下降

（堇的事）队长 [illegible] 该怎么办？

应对	效果
去救出堇吧！	在场者好感度上升
去祝福堇吧	在场者好感度下降

地点 神崎家门前

哼…… 门锁上了啊。

应对	效果
叫门	—
拼命去开	—
再来一次。	神奈好感度下降

难道说…… 她（神奈）打算破坏这个门？

任意应对，效果略

地点 神崎家花园

糟了 被包围了！

任意应对，效果略

地点 神崎家内

队长，这是上段攻击！ 赶快躲开！

应对	效果
防御头部！	神奈好感度上升
防御身体！	神奈好感度下降
蹲下！	神奈好感度上升

大神先生！ 趁援兵还没有来之前，快一点！

应对	效果
这里就交给你们了！	樱和爱丽丝好感度上升
手下留情喔。	织姬好感度上升
……还是，算了吧。	神奈好感度下降

地点 神崎家走廊

神奈 虽然自己常常缠绷带……缠别人的蛮难的。

应对	效果
谢谢，神奈。	神奈好感度上升
还真是不熟练哎。	—
不说话	—

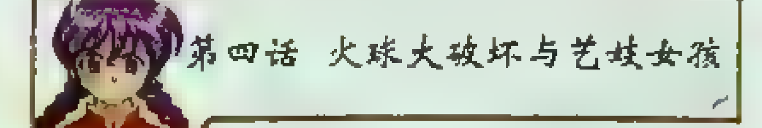
地点 神崎家客厅

神崎忠义 好 你要怎么办，大神？

应对	效果
带堇一起回去。	堇好感度上升
自己……无法判断。	—

大神 不管是什么敌人，到屋外把它们撵走吧！

任意应对，效果略



剧情时间（一）

地点 医院门前

樱 合身吗，大神先生？

应对	效果
很合身呢。	樱好感度上升
平时穿的衣服比较好。	樱好感度下降
不回答	樱好感度上升

看来那部车子没有减慢速度（驶向小狗）的意思！

应对	效果
跳出去相助。	大神性格转软
不说话	大神性格转硬

喔 你也是军队的啊？ 报上军衔与姓名来

任意应对，效果略

陆军的人 想对大神先生做什么？

应对	效果
大神，咬紧牙关吧！	樱好感度上升
抵抗。	—

地点 医院内

加山 果然，夏天还是大海最好了。

应对	效果
的确……如此。	大神性格转软
你跟经理，有什么事吗？	大神性格转硬
……这里可是医院。	—

地点 病房内

米田赠爱刀 · 神刀灭却。

应对 我会好好保管的。（大神性格转硬）

地点 医院门前

樱 大神先生，我们能不能把小狗养在帝剧里面呢？

应对	效果
没问题，就这么办吧！	樱和红兰好感度上升
那样太离谱了啦！	—
如果是小猫就好了。	樱和红兰好感度下降

地点 二楼客厅

樱 我觉得"小白"这个名字感觉不错。

应对	效果
好，就管它叫小白吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
已经换上夏装了呢	—

堇 叫作"花丸"是不是感觉很优雅呢？

应对	效果
好，就叫它花丸吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
夏装的感觉挺不错哎！	堇好感度下降

神奈 我们把这个小狗的名字叫作"大大"怎么样？

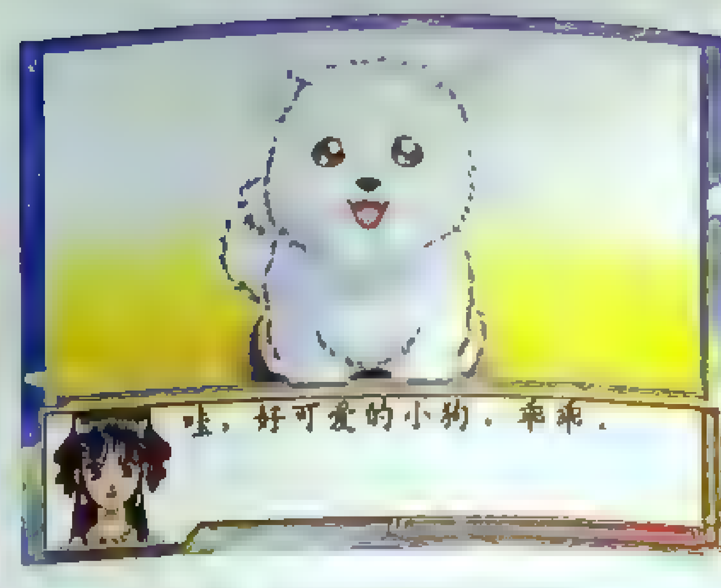
应对	效果
好，就管它叫大大吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
你的夏装真帅气呀！	神奈好感度上升

爱丽丝 我们就叫它"多罗"吧！

应对	效果
很好，就管它叫多罗吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
这套夏装看起来很好看哦！	爱丽丝好感度上升

红兰 就叫它"小龙"吧！

应对	效果
好，就管它叫小龙吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
那是你的夏装吧！	—



织姬 "阿尔泰"这个名字怎么样呢

应对	效果
好，就管它叫阿尔泰吧！	确定名字
让我再想一下。	继续应对
夏装的感觉挺不错哎！	织姬好感度下降

雷尼 芬特

应对	效果
很好，就管它叫芬特吧！	确定名字
让我再想一下。	—
夏装的感觉挺不错哎！	雷尼好感度上升

红兰 四点的时候，可不可以到我的房间来一下？

应对	效果
知道了，我会去的。	红兰好感度上升
抱歉……我现在很忙。	红兰好感度下降
现在不行吗？	—

剧情时间（二）

地点 红兰的房间

红兰 你先把它往地板上使劲的扔一下吧！

应对	效果
使劲的扔一下。	红兰好感度上升
不回答	红兰好感度上升

地点 大神的房间

樱和红兰擅自离开后，神奈 队长要不要也过来看看？

任意应对，效果略

地点 二楼客厅

（樱二人离开）你觉得应该怎么办呢？ 大神。

任意应对，效果略

地点 料亭

大神 似乎是挺高级的店……感觉不太容易混得进去呢！

任意应对，效果略

大神 怎么办……要去哪一个房间呢？

任意应对，效果略

地点 雅间内

山口 小哥，你来这间料亭是为了什么事情呢？



应对	效果
要寻找 [illegible]	
要寻找我的伙伴	
要来这里喝 [illegible]	大神性格转软

（起火）现在 [illegible] 罗

应对 去救吧！

地点 走廊

樱 大神先生 [illegible] 要怎么办才好呢？

应对	效果
我去把红兰救出来！	樱好感度上升
我们两个人去救红兰吧！	
我们两个人赶快逃命吧！	樱好感度下降

地点 酒吧深处

红兰 就让我被这火给烧死吧

应对	效果
打耳光。	红兰好感度上升
不说话	

（突围）首先要打开哪一扇纸门呢？

应对 打开右边的纸门。

（突围）那，那么

应对 打开正面的纸门。

（突围）好了，就听天由命吧

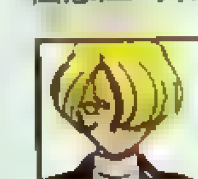
应对 打开右边的纸门。

（突围）就算搞不清楚，也只好随便开扇门试试看罗。

应对 打开左边的纸门。

接下来……要怎么办呢？

任意应对，效果略



第五话 喜悦与害羞的暑假

剧情时间（一）

地点 剧院内

（评论玛丽亚的衣服）哪，大神。你觉得是不是啊？

应对	效果
玛丽亚……真适合这件衣服。	玛丽亚好感度上升
玛丽亚……真是帅气。	—
玛丽亚……实在太美丽了。	玛丽亚好感度下降
不答	—

米田 大神，你就和花组的各位一同去好好享受吧！

任意应对，效果略

地点 剧院玄关（第二天）

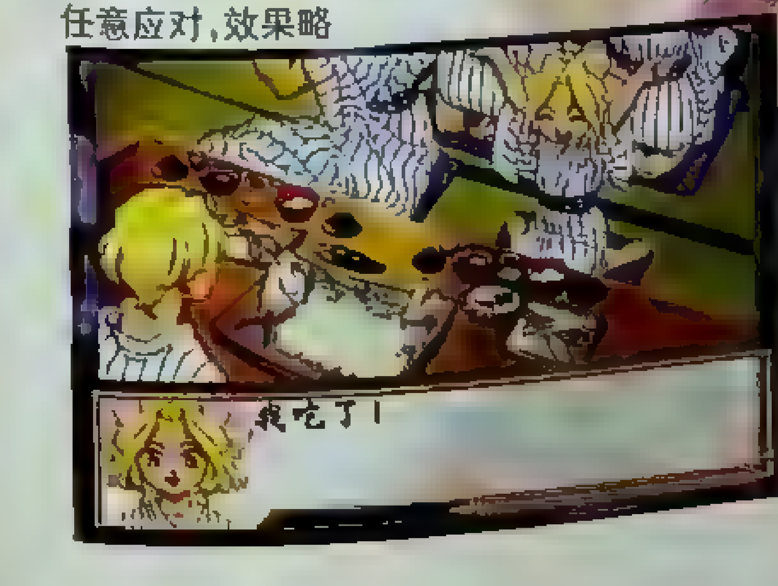
米田 大神，就拜托你来带领大家了。

任意应对，效果略

地点 剧院门口

（见到蔷薇组三人）啊 这个嘛……

任意应对，效果略



地点 车上

爱丽丝 大哥哥啊！ 一起来玩嘛。

应对	效果
好，一起来玩吧！	爱丽丝好感度上升
教我规则吧。	—
我不要玩。	爱丽丝好感度下降

到达目的地

喂，大家！ 要不要现在就先去看看海？

应对 既然如此，就去看看吧。

地点 海边

在海边有许多可以玩的事情 大神兄，最喜欢玩什么呢？

任意应对，效果略

地点 旅馆内

织姬 生鱼片？ 要怎么吃呢？

应对	效果
直接吃。	—
沾酱油和芥末一起吃。	织姬好感度上升
这是观赏用的不能吃啊。	织姬好感度下降

地点 旅馆房间内

早纪 就和大家一起睡吧。如何，大神先生？

应对	效果
这么说也好……	众人好感度下降
不，这样子不太好。	众人好感度上升
不回答	众人好感度下降

（枕头战）真危险

应对	效果
挡在樱之前。	樱好感度上升
挡在爱丽丝之前。	爱丽丝好感度上升
挡在神奈之前。	—
不答	—

（枕头战）这边也要来了！

应对	效果
挡在堇之前。	堇好感度上升
挡在红兰之前。	红兰好感度上升
挡在玛丽亚之前。	—
不答	—

（枕头战）那么，要丢了！

应对	效果
挡在织姬之前。	—
挡在雷尼之前。	雷尼好感度上升
挡在早纪之前。	—
不答	—

（打破纸门）队长，像这种时候你也不出声来阻止大家，真令人困扰。

任意应对，效果略

地点 大神房间内

（堇）嘘 安静一点

应对	效果
有什么事吗？	—
作恶梦了吗？	—
这个时间跑来真是没常识！	堇好感度下降
不回答	堇好感度上升

被众人发现

应对	效果
敷衍着笑。	樱好感度下降
装睡。	堇好感度下降
生气。	玛丽亚好感度上升

地点 旅馆内

樱 大神先生要去哪玩呢？

应对	效果
去海边。	堇、爱丽丝、雷尼好感度上升
去山上。	神奈好感度上升
留在旅馆里。	樱和玛丽亚好感度上升

地点 海边

啊，堇就要掉下来了！

应对 去救堇

爱丽丝 嘿，大哥哥，雷尼这样子可爱吗？

应对	效果
啊……真吓了一跳。	雷尼好感度上升
真，真可爱……	雷尼好感度上升
这泳装……很不错。	堇好感度下降

地点 小河边

织姬 衣服都湿掉了！ 呜，简直不敢相信……

任意应对，效果略

地点 温泉

樱 咦？混浴……不要啦早纪，怎么不早点说呢？

任意应对，效果略

地点 旅馆外

爱丽丝 虽然很小却是好可爱的光啊，大哥哥。

应对	效果
是啊……	爱丽丝好感度上升
这可不够劲呢。	红兰好感度上升
不回答	—

地点 旅馆外

大家准备好了吗？ 要来了 （欢呼）

应对	效果
球呀！	红兰好感度上升
色呀！	神奈和爱丽丝好感度上升
…要说什么啊？	—

地点 大神房间内

玛丽亚 还是把这的情况报告一下帝剧那边吧

应对	效果
啊，好的。	玛丽亚好感度上升
真麻烦……	玛丽亚好感度下降
不回答	—

玛丽亚 怎么办呢，队长……

应对	效果
告诉大家吧。	—
我们两人再找一找。	—
别理它……	玛丽亚好感度下降

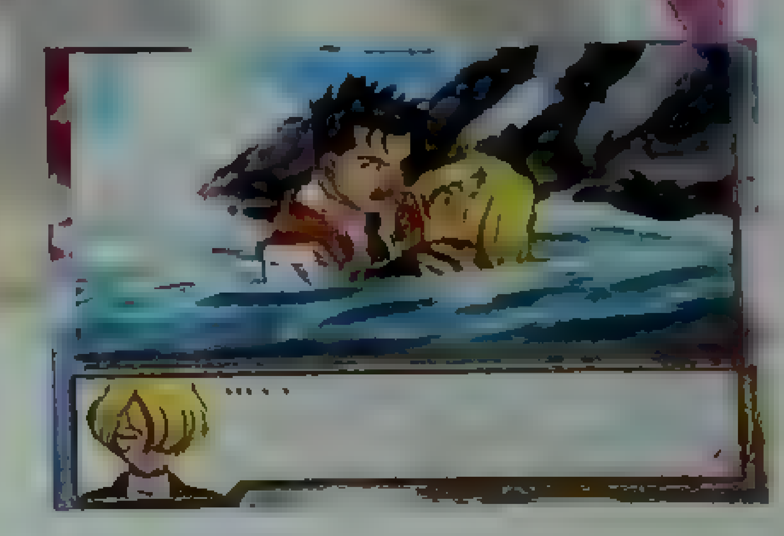
剧情时间（三）

接下来在旅馆四处寻找通讯机，注意 最好不要向众人直截了地询问，这样会引起玛丽亚好感度下降。

地点 山洞外

（通讯机）……是有人把它拿出来并破坏掉了。

应对 为了让我们无法对外通讯？



地点 山洞内
玛丽亚 队长，怎么办呢？
应对 救讯
玛丽亚 队长，应该怎么回答？
任意应对 效果略
我会握住你的手，带着你一起游过去

应对	效果
温柔的给她打气	玛丽亚好感度上升
强烈的给她鼓励。	玛丽亚好感度上升
不说话	

地点 山洞外
玛丽亚 ·

应对	效果
握着手。	玛丽亚好感度上升
拆构。	玛丽亚好感度上升
作人工呼吸。	



第六话 雷尼呀，放下枪

剧情时间（一）

地点 舞台
雷尼居然会失误

应对	效果
帮雷尼加油。	神奈好感度上升
和樱她们说话。	
不说话	织姬和堇好感度上升

地点 雷尼房间
雷尼·队长……你是为了什么而战的呢？

应对	效果
为了捍卫帝都。	—
为了正义。	—
为了找到青鸟。	大神性格转软

地点 大神房间
爱丽丝 希望大哥哥能跟我一起去，可以吗？

应对	效果
好，我们走！	爱丽丝好感度上升
我打不起精神哎。	爱丽丝好感度下降
我也好想要花饰。	—



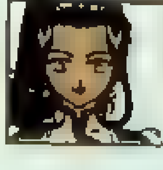
剧情时间（二）

地点 作战指令室
枫 在这之前，大神……你有没有问题想问呢？
任意应对，效果略
那么大神，请下出动命令！

应对	效果
帝国华击团，出击吧！	全体好感度上升
一定要救出雷尼！	爱丽丝好感度上升

地点 郊外
（如果选择爱丽丝）大哥哥，爱丽丝应该怎么办？

应对	效果
去把大家都叫来。	—
和我一起来。	爱丽丝好感度上升

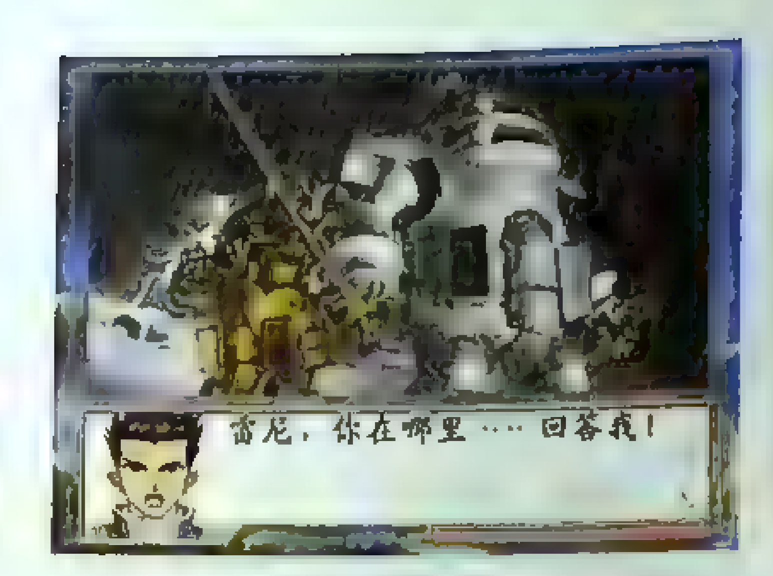


第七话 换季的七夕

剧情时间（一）

地点 庙会
秋天的庙会啊！偶尔回归童心也是不错的。

应对	效果
去看看那些摊子。	玩小游戏
去看幻灯片。	看《赤红少年》剧集
休息一下。	—



地点 食堂
（大神）原来是这样子啊
任意应对，效果略

剧情时间（二）

地点 织姬房门前
织姬 真是烦人呢！这跟少尉先生没有关系吧！
任意应对，效果略

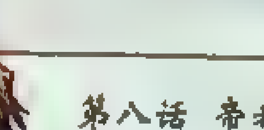
织姬·我是绝对不会开门的！
任意应对，效果略
织姬 吵闹的人终于静下来了。

应对	效果
死心离开。	应对结束
不回答	继续应对

地点 织姬房间内
织姬 …… 那么，到底是有什么事？
任意应对，效果略

地点 帝都战场
大神！织姬……！

应对	效果
我一定会来救你！	织姬好感度上升
我不能丢下你不管！	织姬好感度上升

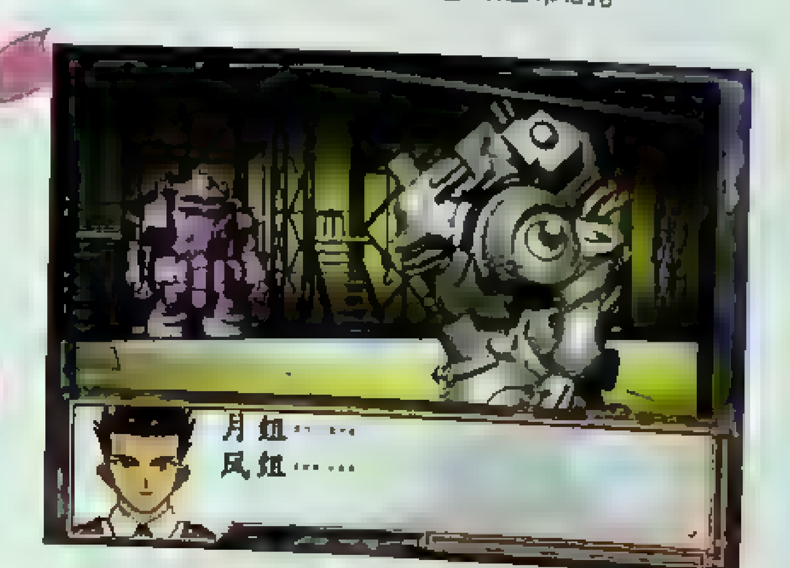


第八话 帝都最长的一日!?

剧情时间（一）

地点 大神房间
大神：枪声！
应对 立即起床

地点 走廊
樱 大神先生！有人……来了！
任意应对，效果略
大神 经理
任意应对，了解情况
米田 你们两人……必须逃出这帝剧。



任意应对，了解情况
米田 一定要保护樱。
任意应对，了解情况
米田 快点从地下脱离到花屋支部
任意应对，效果略

地点 地下室
大神 各，各位！
任意应对，效果略

地点 轰雷号上
樱·大……大神先生！

应对	效果
有我在你身边。	樱好感度上升
花屋真令人期待啊。	樱好感度上升

地点 花屋支部
加山 要怎么办，大神？

应对	效果
将帝防解除吧。	破坏帝都防御
将炮台无力化吧。	破坏炮台

剧情时间（二）

地点 指令室
米田：大神，你有没有想问的事情？
应对 问关于魔神器的事。
米田 把魔神器……
应对 明白。
米田·大神！出击命令就拜托你了！

应对	效果
帝国华击团，出击吧！	樱好感度上升
取回魔神器！	樱好感度上升

剧情时间（三）

地点 花屋支部
樱 这件事……你有自信吗？
任意应对，效果略
破邪之力……没有必要依赖它。
任意应对，效果略
樱·大神先生……我算是很任性吗？

应对	效果
紧紧抱住樱。	樱好感度上升
不回答	樱好感度上升

大神·战斗……不会就这样结束的。

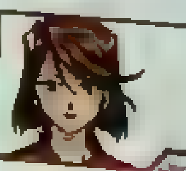
应对	效果
来，大家一起去吧！	樱好感度上升
和平就由我们来维护！	樱好感度上升

地点 翔鲸号
大神，请决定作战方式。

应对	效果
进行潜入作战。	相应战术
进行正面突破作战。	相应战术

大神，拜托了！

应对	效果
帝国华击团，出击吧！	樱好感度上升
各位，绝对要胜利喔！	樱好感度上升



第九话 剧场的快乐圣诞

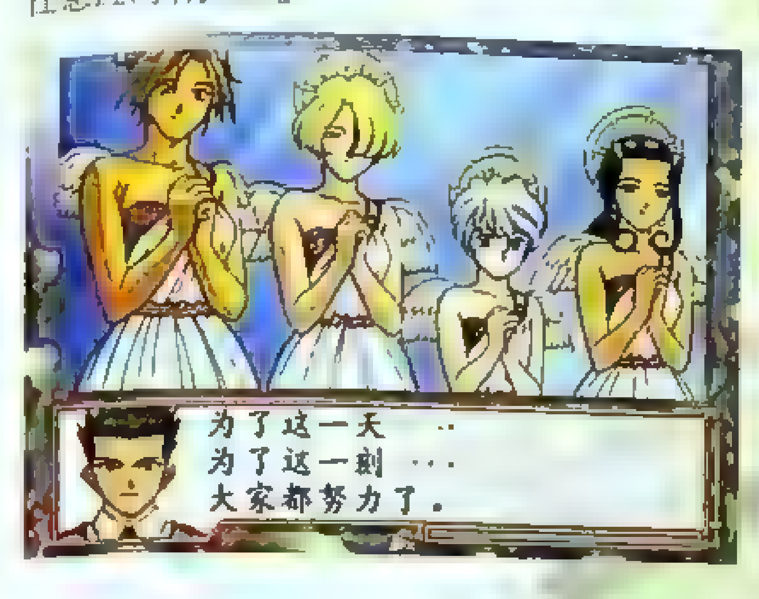
剧情时间

地点 二楼客厅

大神兄你喜欢过什么冬天

应对	效果
冬天我喜欢	至第2问
冬天……我讨厌	至第3问

冬天到底哪一点好呢？
任意应对，效果略



只演圣诞夜一晚的特别公演。
任意应对，效果略

地点 枫的房间
枫·你能做决定吧，大神？
应对：我……办不到的。

地点 走廊
要去帮谁的忙。
任意应对，效果略

帮忙的地点
大神先生你最在意的事是什么呢？
应对·不知道应该选谁好。

地点 爱丽丝房间
凭现在的爱丽丝……没办法当主角的。

应对	效果
没有这回事的。	爱丽丝好感度上升
或许反而会不错。	爱丽丝好感度上升
确实……也许会勉强。	—

地点 游戏间
堇·这次的奇迹之钟的主角……是我，对吧？

应对	效果
我正有此意。	—
我还正在考虑。	堇好感度上升
……这不能说。	—

地点 大厅
玛丽亚 我……无论如何都要让它成功。

应对	效果
没问题，一定能成功的。	玛丽亚好感度上升
我……责任重大啊。	—
先休息一下比较好。	—

地点 中庭
雷尼 队长……可以的话，能不能看看我跳的舞蹈？

应对	效果
嗯，好啊。	雷尼好感度上升
雷尼的舞蹈？	—
我现在还在巡逻的途中……	—

地点 地下室
神奈·这角色所要求的是女性化……我真的能够胜任吗？

应对	效果
一定能办到的！	神奈好感度上升
嗯……该怎么说呢。	—
的确……是太困难了。	—

地点 音乐室
织姬 大概是《奇迹之钟》的主角的印象没有办法浮现脑海的缘故吧。

应对	效果
有自信点，织姬。	织姬好感度上升
有时候确实会这样。	—
今天好好休息吧。	—

地点 准备室
红兰 戴着眼镜的圣母大人……确实很奇怪吧？

应对	效果
一点也不奇怪。	红兰好感度上升
相反……也许可行也说不定喔。	红兰好感度上升
确实……也许是如此。	—

地点·舞台
樱·我只能……一直反覆着那套路。

应对	效果
……加油，樱。	樱好感度上升
基本功是很重要的。	樱好感度上升
……差不多该休息了。	—

地点·准备室
我所选择的是……樱，没关系吗？

应对	效果
非樱不行！	剧情按与樱成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

我所选择的是……堇，没关系吗？

应对	效果
非堇不行！	剧情按与堇成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

我所选择的是……玛丽亚，没关系吗？

应对	效果
非玛丽亚不行！	剧情按与玛丽亚成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

我所选择的是……神奈，没关系吗？

应对	效果
非神奈不行！	剧情按与神奈成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

我所选择的是……爱丽丝，没关系吗？

应对	效果
非爱丽丝不行！	剧情按与爱丽丝成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

应对	效果
非红兰不行！	剧情按与红兰成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

我所选择的是……红兰，没关系吗？

应对	效果
非织姬不行！	剧情按与织姬成为恋人发展
再稍微考虑一下。	继续应对

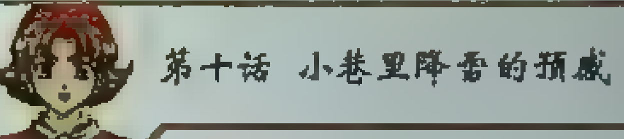
我所选择的是……织姬，没关系吗？

应对	效果
非雷尼不行！	剧情按与雷尼成为恋人发展
再稍微考虑一下。	—

所选择的是……雷尼，没关系吗？

地点 舞台
大神先生，舞台的摆设的气氛要如何处理？
任意应对，效果略
戏剧整体的演出要用什么样的风格？
任意应对，效果略

我们要用什么样风格的演技才好？
任意应对，效果略



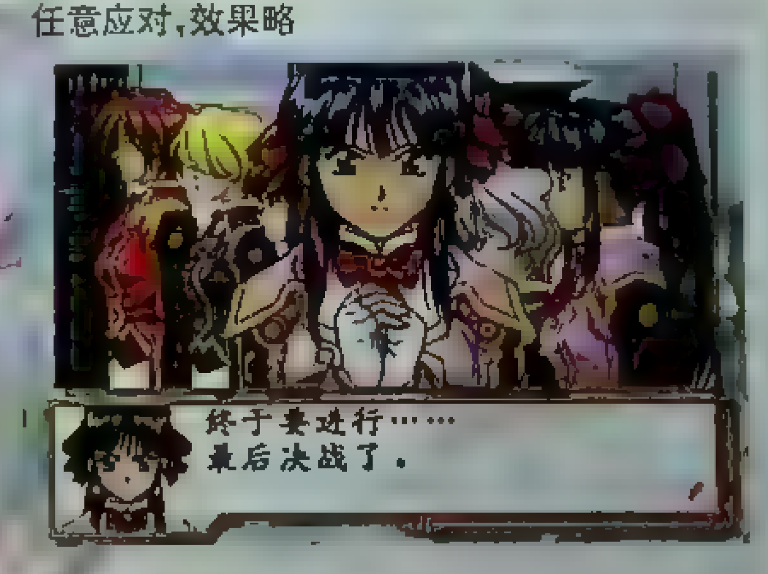
第十话 小巷里降雪的预感

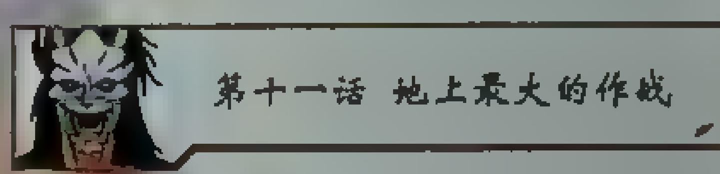
剧情时间

地点 准备室
大神你又有什么抱负呢？

应对	效果
就是为和平而奋斗。	大神性格转硬
和大家更要好。	—
要过更快活的日子。	大神性格转软
不回答	—

大神，你要做什么呢？
任意应对，效果略





第十一话 地上最大的作战

整个帝都都笼罩在一片阴云之下，米田打出了帝国华击团手中最后一张王牌，巨型空中战舰“新·三笠号”，向敌人发动了最后的攻击！“八鬼门封魔阵”终被破解，京极这个野心家彻底被消灭。



大结局 少女们的挽歌

战斗，结束了。真正的和平降临到帝都。樱和大神的恋情也在一点一滴的继续。可是一天，米田把大神叫过去，宣布他将以军方留学生的身份到巴黎去，要离开这么多伙伴，心中真的很沉重，可大神毅然接受了命令。

在船上，大神痴痴读着樱的来信，美丽的帝都，逐渐远去了……■





要塞

领主之书

文/善良的大灰狼

要塞是……款结合了……帝国时代……模拟城市……之时等多种游戏要素的、拥有全新魅力的城堡建设游戏，它较之传统的即时策略游戏有了很大的突破，特别是其城堡的经营建设部分，细腻写实的表现手法令很多玩家为之雀跃，高呼"真正的城堡时代来临了"。不过，要想将城堡建设得富强坚固，可没那么容易，下面就让我们走入其中，探讨一下领主们的治世之道吧。

《要塞》中提供了三种单机游戏模式，分为"战争模式"（Combat Based Games）、"经营模式"（Economic Based Games）和"地图编辑器模式"（MAP Edit），其"战争模式"又分为"战争故事"（Play The Military Campaign）、"单一防守"（Play a Siege）、"单一攻击"（Play An Invasion）和"多人对战"（Play A Multiplayer）模式；"经营模式"则有"经营故事"（Play The Economice Campaingn）、"单一关卡"（Play An Economics Mission）和"无限制造"（Free Build）模式。

由于游戏中"战争故事模式"提供了21关的完整故事主线，涵盖了整个欧洲中世纪城堡要塞的发展历史，因此，本文中的攻略要点将在此部分之上展开，其他游戏模式请大家参考"战争故事模式"中不同的攻关之法进行破解。由于游戏各级难度的区别只为出场敌人数量的不同，因此本文将基于正常难度之上进行讲解。

一、了解你的城堡

【城堡建筑】包括石（木）制城墙、塔楼、城门及各种军事防御设施。

胸墙（Crenellaten Wall）：具有防御敌人弓箭手攻击作用的尖顶石墙，必须紧贴石墙修建；
兵营（Barracks）：作战必需的重要建筑，可招募各类兵种，必须在"兵工厂"内有武器储备后才能招募士兵，
兵工厂（Armory）：作战必需的重要建筑，用于储备已经制作完成的武器铠甲，最大容量50，注意兵工厂必须紧贴在一起修建，因此初期最好欲留一些地方为后期修建更多的兵工厂之用。



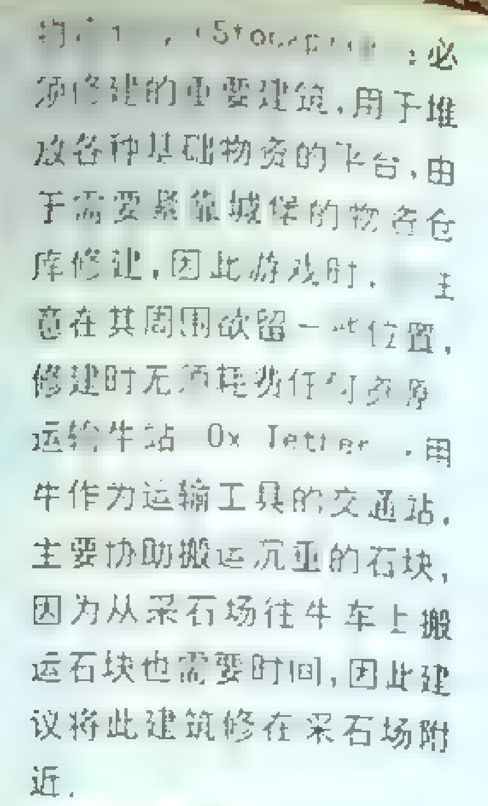


工程兵训练所（Engineer's Guild）：可以招募建造投石车、移动塔楼、冲车、大型攻城机的工程兵，以及扛云梯的工兵，
强弩机（Ballista）：可安放于大型炮塔上的守城武器，能够发射弩箭，必须配备两个工程兵方可运做；
投石机（Mangonel）：可安放于大型炮塔上的守城武器，以石头为攻击武器，必须配备两个工程兵方可运做，
马厩（Stables）：饲养出的马匹可以供给骑兵骑乘，但一间马厩只能生产4匹马，只有在马匹死亡后才能再次生产，



隧道工训练所（Tunneler's Guild）：可以招募隧道工，并通过挖掘来破坏敌人的城墙，达到摧毁敌人防御的作用；
炼油炉（Oil Smelter）：用于炼制沥青油的油炉，需要工程师将沥青油端上城墙进行倾倒，可以使攻击目标及周围地区燃烧。

【工业建筑】包括伐木场、采石场、铁矿场、市场等原料采集工场。



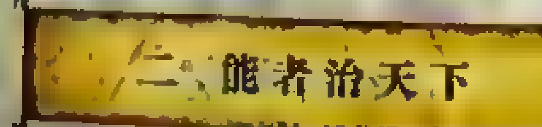
物资仓库（Stockpile）：必须修建的重要建筑，用于堆放各种基础物资的平台，由于需要紧靠城堡的物资仓库修建，因此游戏时，要注意在其周围留一些位置，修建时无须耗费任何资源。
运输牛站（Ox Tether）：用牛作为运输工具的交通站，主要协助搬运沉重的石块，因为从采石场往牛车上搬运石块也需要时间，因此建议将此建筑修在采石场附近。
沥青采集场（Pitch Rig）：用于采集沥青油的工场，必须在沥青池（黑色冒烟的池沼）上修建。

【农场建筑】包括狩猎站、养牛场、苹果园等食物生产场。（内略）

【市镇建筑】包括居住用的茅舍、提升居民满意度的教堂、药店和各种装饰品，以及惩罚违法者的刑具。（内略）

【武器工厂】包括制作弓、弩的弓箭作坊、制作长矛、长枪的木柄武器作坊、制作长剑和铁锤的金属武器作坊以及制革工厂和制铠工厂。（内略）

【食品加工建筑】包括研磨小麦的磨房、将面粉加工成面包的面包作坊、制作麦酒的酒坊等加工场。
谷仓（Granary）：必须修建的重要建筑，用于堆放食物的仓库，损耗木材10，注意谷仓必须紧贴在一起修建，因此初期最好欲留一些地方为后期修建更多谷仓之用；
小旅馆（Inn）：用于来往商旅进行住宿的地方，可以提高城堡居民的快乐度，需要消费麦酒。



二、能者治天下

头像的作用　游戏中，控制栏右下方有一个老者的头像，会随着玩家游戏情况的不同做出不同的表情，当头像满脸笑容时，说明玩家的要塞发展情况良好，不需要担心，当头像表情变得严肃，则表明玩家遇到了问题，这时应该马上查找问题，否则很容易造成损失。老者手托的书中，显示了居民满意度、现有金钱、居民/最大居住人数。点击此书，可以进入内政菜单。其中最重要一项是"受欢迎度"（popularity），包括了食物、税收、信仰、环境等多方面的因素。若此综合数值为负数，则表示城堡居民对领主非常不满，此时，居民满意度将逐步下降，居民纷纷搬离城堡，使这里最终变成一座空城。因此，玩家必须努力维持"受欢迎度"在0以上，保证居民满意度不小于"60"。提升"受欢迎度"的办法有很多种，最快捷有效的方法是提高食物配给量，其次是开旅馆卖酒。









税率与满意度的互补　城堡建设没有钱是万万不能的，游戏中玩家可以通过点选主基地进行税率调整，但是每提高一级税收，民众的满意度就会成倍降低，所以，必须时刻查看"受欢迎度"来调整税收比率。紧急时刻可以临时征收高额税费（最高为"-16"），以解燃眉之急，但当满意度变成红色时（<60），则要立即降低税率，有时甚至可以发放补贴（将税率调节为正值），使居民满意度快速回升。

小视窗的功用　游戏控制栏右下方的小视窗在发生剧情时会自动播放动画片段，因此可以通过观察小视窗内播放的敌人动画，来了解敌方的进攻意图。另外，点击小视窗左上角的警示符，地图及游戏画面将会直接切到敌人进攻的地点上，玩家可以清楚地了解敌方部队的情况，做及时的应战部署。因为游戏没有战争迷雾的设置，一切都是光明正大地进行，所以，小视窗地图也就变得更有价值了，搜索资源、了解敌情都要靠它。

市场的赚钱大法　很多人把收税作为了自己国家的唯一经济来源，岂不知通过市场贸易才是真正的发家之道。游戏中石头、铁矿、木材、面粉、食物都是非常赚钱的东东，特别是铁矿和食物，卖价是买价的数倍，大家可以多生产，然后拿去卖钱。不过一定要注意，游戏中的贸易价格是不断波动的，因此，一定要把握时机，在卖价比买价高时出货，否则可就赔本赚吆喝了。游戏中的武器卖价永远低于买价，因此我们可以通过贩卖其他货物来换钱买武器，加快招兵买马速度。

人口的问题　游戏中的人口数量是根据茅舍的多少决定的，但士兵单位是不占人口数字的，因此大家也许才有30个人民，但却有数倍于此的士兵。当然，士兵也是要吃饭的，粮食的消耗可是毫不怠慢，此点应该注意。

巧妙的要塞布局　要塞中如木头、石头、铁矿、小麦、面粉这类的原料是堆放在物资仓库的，因此在建造与它们相关的成品作坊时，应该努力靠近仓库修建，以加快运输和生产的速度。但是，一定要注意欲留出建造更多仓库的空间，以免日后仓库超饱和，影响原材料的生产。同理，肉、面包、苹果等食品是放在谷仓中的，因此要将谷仓和对应的生产部门靠在一起。虽然养牛场提供的乳酪相对面包的生产过程简单，但是生产速度却没有面包作坊快，而且这种直接产出的食物通常都不禁吃，因此，在财力物力许可的范围内，应尽量建设面包作坊，以提高食物的生产速度和数量。在小型的要塞中，可利用的空间非常紧张，可谓寸土寸金了，所以，让一些木制房屋紧贴围墙修建，将会大大的节省空间占用度。

要塞攻守战的法门　游戏中的地形优势非常明显，应善加利用。守城（特别是对付电脑）最有效的措施就是在山坡或高地上修筑炮楼或围墙，派驻长弓手和弩手，居高临下地攻击，一定可以保证城池固若金汤。在野外作战时，也要记住让所有远程攻击单位抢占较高的地势，事半功倍。骑兵是游戏中最强悍的兵种，速度快，攻击力高，适合对付远程攻击单位，但因马匹稀少生产费用高，而且不能登城作战，因此只适合突袭敌方或保护己方远程攻击单位之用。守城用的投石机和强弩的视野比较远，但个体杀伤力不高，所以用处不大。倒是护城河和火盆对防守有着一定的效用，敌方部队在攻入要塞之前必须先填埋护城河，这时守城的长弓手和弩手便可尽情地射箭，将疲于挖地的敌人统统剿灭。通过火盆，长弓手可以施放速度及威力加倍的火箭，令敌人毫无还手之力。在攻城方面，大型攻城机的威力不容忽视。虽然它的命中率不高，但威力很大，攻击范围也非常广，可以在敌人的防御范围之外进行攻击，瞬间拆除城墙和城门，甚至是要塞内的建筑。利用攻城机进攻的诀窍就是，第一时间内拆毁敌人的谷仓及兵工厂，使对方一无法生产士兵，二无法满足居民生活需求，甚至会因此失去居民而变成空城，胜利也就唾手可得了。



三、过关斩将速成教材

第一关：Mission Names

本关任务　获得20块肉和40个木材
攻略要点　建起主基地后，不断交替建造伐木工场和猎人的小屋，攒够所需资源即可过关；

第二关：Gathering The Lost

本关任务　获得35块肉，并建筑完成自己的要塞城堡
攻略要点　为了建城方便，伐木场应尽量建在树林边上，狩猎站则尽量靠近城堡。在地图中部上方有一群野狼，它们会顺山而下，攻击我方居民，只要开场时将长弓手派驻到城堡屋顶上，居高临下，很快就可以将狼群消灭。待狼群消灭，积满了35块肉后，只需用木墙将要塞围好即可过关。

第三关：Finishing The Fort

本关任务　消灭地图上全部的野狼
攻略要点　本关初始，野狼集中在地图左方，因此在基地选址时，应该尽量建筑在地图右侧树林边上，迅速建起谷仓、4个伐木场、6个狩猎站和1个茅舍，利用砍伐来的木头修建围墙及城门（注意范围不要过大，只要将城堡、谷仓及茅舍围在其中即可）。之后，可以陆续建设2-3间弓箭作坊、兵工厂和兵营，陆续生产长弓手。这时，会有4名敌军长弓手前来骚扰，不过，他们很快会被我方的6名猎人干掉。随后，持续生产长弓手，并将他们派驻到城门上，在各方位的围墙内侧修建2-3个木制平台，并派人把守。然后，就可以坐等野狼自己送上门来（注意及时关闭城门），全数消灭便可过关。

第四关：Eliminating The Wolves

本关任务　消灭所有的敌军单位
攻略要点　本关要塞可以建筑在右侧树林边上，快速修建谷仓、4个伐木场、1个茅舍和5个养牛场（注意　养牛场应建在谷仓周围，以便加快生产速度）。游戏开始后不久，敌人便会展开进攻，在此之前要陆续修建2-3个弓箭作坊、兵工厂和兵营，注意使建筑物尽量紧凑，持续生产长弓手，并将其派驻到城堡屋顶上。在此关内修建围墙，将会遭到拆除，因此只要将所有建筑纳入城堡的防守范围内，即可抵御敌人的进攻。尽可能多地生产长弓手，进驻城堡，是取胜的关

键。(由于游戏中将速度调为最大后，会出现敌人瞬间攻击的 BUG，因此建议在游戏过程中，游戏速度不要超过 70)

第五关 The Hidden Lookout

本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关初始，我方要塞位置已被确定在地图中央的小岛上。此岛有多处与大陆衔接的草地，防守很不方便。因此，要注意建筑物的紧凑度。先在树林附近增建 4 个伐木场，扩大物资仓库为三格，之后，加盖 4-6 间面包作坊，2 个弓箭作坊，1 间茅舍，利用剩余木头在所有与大陆衔接的通道处修建围墙和城门(便于进出的地方修建城门，其它地方用围墙封死)，在围墙内建木制平台，派兵把守(城堡屋顶上的兵力也要增强)。敌人会分三次，规模由小到大从地图右上方展开进攻，只要确保围墙不漏不坏，消灭掉全部敌军就可过关。

第六关:Between A Rock And A Hard Place

本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 任务开始后，首先观察到地图上有两个敌人集结点，因此，应将城堡修建在石堆右侧偏下方的平原上，伐木场最好建在上方的树林边。修建 1 个采石场和 3 个运输牛站，5 个养牛场，然后开始修建围墙。注意围墙一定要依地势修建在城堡上方两堵峭壁之间，必须将两个集结点与城堡分隔开来。与此同时，还要建造起 3 间弓箭作坊，兵工厂及兵营，立即招募 8 名长弓手进驻城堡。持续招募长弓手登上城门及城墙，胸墙的作用是防御敌人的弓箭，在石头足够时可以修建。敌人将不断从地图右侧夹道或上方的集结点出现，但我方只能招募长弓手，因此必须保证驻守城墙一线的兵力足够多。根据玩家的抵抗度不同，敌人会发动 3~5 次进攻，打退全部敌人就可过关。

第七关:The Rat's Proposal

本关任务:消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关一开始，我方要塞就会遭到敌人的大规模进攻，此刻应立即调集后方兵力，让长弓手进驻城堡，长矛兵在外面把守，马上到兵营招募更多长弓手进入城堡。由于进攻的敌人非常多，因此我方的围墙很难保全，所以长矛兵最好不要上城墙上做无谓的抵抗，只要守住城堡和城主的安全即可抵御住这一轮的攻击。一切平息之后，应该快速修复石墙，最好多修几层，



然后盖弓箭作坊，继续招募长弓手，上石墙守卫，同时修建木柄武器作坊，生产长矛兵。由于我方所处位置良好，因此只要不让石墙失守，不断发展下去，就可以消灭所有敌人，顺利过关。

第八关:Breaking The Siege

本关任务 1、获得 10 桶麦酒

2、消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关地图是一个蛮荒之地，树木稀少，可以耕种的土地只有地图中部狭长地带的小部分，我方基地位于地图左方，上下都被峭壁封死，只留中间的出口，因此应该将谷仓建筑在绿地不远处的山坡上。在绿地中修建 3 个小麦农场和 1 个蛇麻草农场，同时在中部的石矿区修建 1 座采石场和 3 个运输牛站，开始在中部平原进出口外修建城墙。敌人大部分由地图右边集合点展开进攻，再加上地图右边多为荒地，应该将右侧山坡的全部通路用墙堵死，然后放置长弓手在围墙及后方坡道两侧的高地上把守，生产长矛兵守在坡道上，消灭来袭敌人不过是时间长短问题。

第九关:Dealing With The Devil

本关任务 消灭所有的敌人单位

攻略要点 本关开场时，我方已经有一座完整的要塞了，同时在城外一座采石场正在开工，在采石场旁边再多建筑一个运输牛站，加快石料运输速度，同时修建 4 座弓箭作坊，持续招募长矛兵及长弓手，派驻所有长矛兵到城外将左下方的护城河尽量挖宽些，长弓手则聚集到城门上把守。任务开始不久，敌人就会从地图左下方集结点攻过来，由于敌人带有投石车，因此必须指挥城外的长矛兵避开敌人主力，直攻投石车。只要干掉投石车和梯子兵，对我方的防守就会很有利了。此关要决是动作要够快，招募到长弓手和长矛兵后一定要快速分配任务。敌人攻进城市时，需要填埋护城河，所以，只要河段够宽，长弓手够多，要塞就能守住。打退敌人第一轮进攻后，要尽快修复城墙，如果手脚够快，可以在敌人的第 2 轮攻击到来前，修好全部城墙，并且恢复刚开始的兵力。由于敌人的进攻会越来越猛，因此我方应该尽可能多地生产长弓手并守城墙，长矛兵则派到城外高地上把守，待敌人投石车和梯子兵来到，就包抄消灭。尽量增加护城河的宽度也是防御的法门。

第十关:The Rats Last Stand

本关任务 1、人口达到 50 人

2、获得 75%的祝福度

攻略要点 本关初始，我方并没有自己的城堡，所以，需要指挥部队抢占敌人的要塞。首先指挥长弓手走到采石场上方的峭壁之上，干掉敌人炮塔上的两个弓手，然后让所有长弓手登上右侧炮塔，直接射杀敌人城堡上的长弓手和链球兵。将敌人的作战部队全部干掉后，城堡就会归我方所有了。由于本关任务以经营为重，因此不要忙着招兵买马，首先应该发展生产，实现人口目标。然后建筑教堂 3-5 座，并尽量靠近茅屋建设，待祝福度升到 75%就可过关。(本关合理免灾和狼患的办法是，派驻长弓手到左方炮塔之上，命其射杀野兔或野狼，之后便可随时防御灾患了。)

第十一关:The Snake Hunt Begins

本关任务 消灭所有的敌人单位

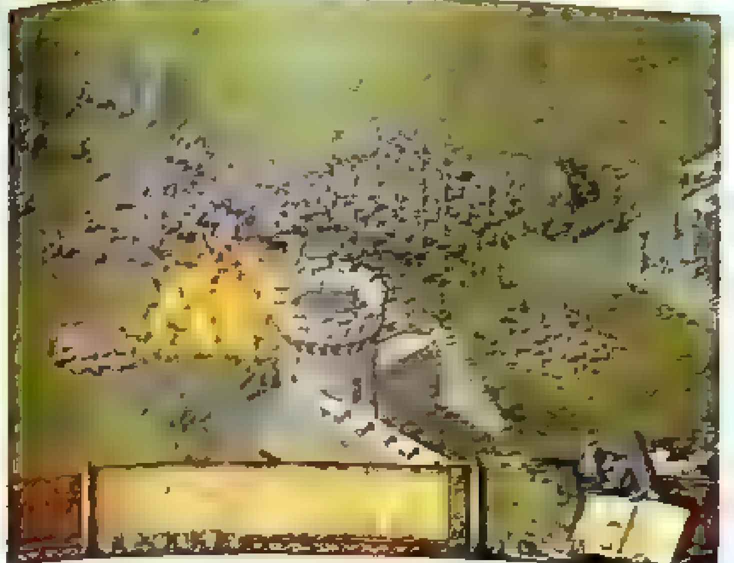
攻略要点 本关的地形以山丘为主，树木稀少，但矿产很多，因此应该将要塞基地修建在地图下方靠近红色铁矿区的绿色平原上(注意预留出物资仓库的空间)，然后迅速修建谷仓、伐木场、采石场、狩猎站、养牛场、采矿场、兵工厂和兵营等必要建筑，招募 10 名长弓手 10 名长矛兵进驻城堡。由于敌人全部是从地图右上方攻过来，因此借助山丘地形优势，在城堡右侧的山丘上间隔修筑 2-3 个炮塔，然后用石墙相连(可以不修城门，用石梯登墙即可)，石料充足时可以逐渐用城墙包围住整个铁矿、石矿区，不充足时只要能够将城堡右侧纳入保护圈即可。本关重点是放弃长矛兵的生产，转而生产链锤兵，当然，游戏初期，首先要大量生产长弓手派驻到城堡及右侧炮塔之上。根据玩家的反映不同，顶住敌人的 3~5 次进攻即可过关。

第十二关:Fist Blood

本关任务:获得 6000 个金币







攻略要点 本关我们要杀死敌人的领主，占领敌人城堡后方可发展。先派弩手前去射死敌人城墙上的弓弩手(注意选择弩手可以射到敌人，而敌人射不到我方人员的位置)，待整个城墙及城堡中的弓弩手清干净后，派所有步兵单位上前砸毁一处炮塔，然后兵分两路，一路占领城堡，一路干掉城墙上剩余的敌人，要塞便会归我方所有了。本关敌人的进攻也很凶猛，但是只要善加利用护城河的优势，多修炮塔并安置大量弩手于其上，大量链球兵于城外高地上，时刻以敌方弩手为首要进攻目标，如此，便能固守城池了。

第十三关:The Ransom

本关任务 杀死 SNAKE

攻略要点 本关我方要塞位于地图左下方的高原上，敌人的要塞位于地图右上方，且防守严密。首先在城堡下方的绿色平原上建造养牛农场等建筑，并尽快用城墙封死我方要塞上下两处缺口，不久就会有敌人陆续从地图右侧进攻，所以要及时生产链球兵和强弩手来守卫。待城堡防守部队够充足后，便可大量生产用于进攻敌人城堡的强弩手、链球兵、工程兵和隧道工。利用弩手扫路，隧道工和投石车砸墙，链球兵冲锋的战法，便可轻而易举地攻陷敌方城堡。

第十四关:Snake Eyes

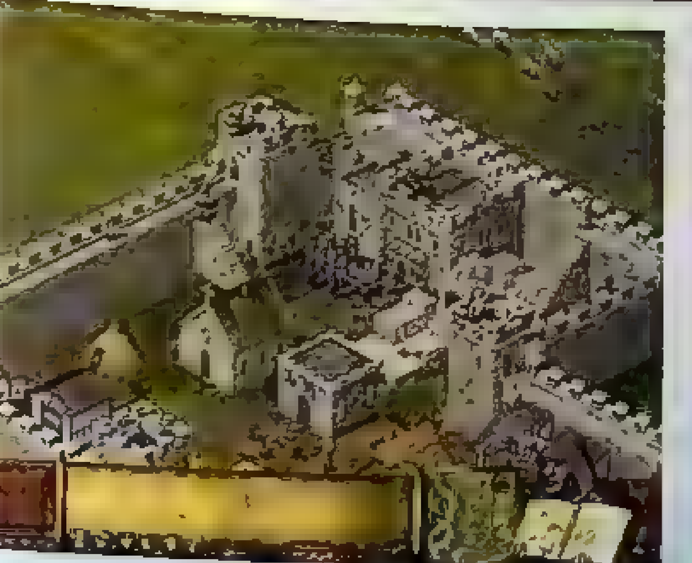
本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关的地形几乎全为荒地，资源稀少，因此任务开始后，应迅速选择要塞中段的险要位置修建炮塔，派驻强弩手于其上。放弃最下方的要塞守卫，将兵力集中在中部。同时尽量增加中段围墙厚度，并在中段邻近城门的通道上尽可能多地布置地刺陷阱，并派链球兵在炮塔和陷阱的防御范围内守侯。不久之后，敌人的部队就会从地图右下方进攻，我方只要利用迂回战术，以对方弓弩手和冲车为首要进攻目标，即可全数消灭敌人，确保要塞安全。(此关最大的功臣，就是地刺陷阱，它将有效地阻止敌人链球兵的进攻，所以一定要在中段通路上大范围的布置。)

第十五关:The Mouneain Pass

本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关终于轮到我们进攻，敌人防守了。敌人的要塞是一个两重门的要塞，任务开始后，我方先不要急于进攻。可以先将远程攻击的弓弩手集合起来，调到左侧山丘上。过不了多



久，敌人就会有部队从城中杀出来，轻松干掉他们之后，调动弓弩手依次干掉敌方城墙上的守卫，然后用长矛兵前去填平护城河，冲车前去砸墙，随后继续用弓弩手扫路，隧道工挖墙，长矛兵和链球兵集中冲锋，杀掉敌人领主就告胜利。

第十六关:Carving A Path

本关任务 获得 200 个石头

攻略要点 本关中我方要塞被沥青池所围，而石矿位于沥青池之外的地图左下方，招募士兵守卫住我方要塞正下方的缺口，不久之后，敌人的士兵开始从地图正下方出现朝我方攻击，这时在地图下方的石矿上建筑 1 个采石场，3 个运输牛站，由于沥青池上不能盖城墙，因此只要紧守我方要塞正下方的缺口，同时不断发展经济，待石头采集数量一达到就可过关(本关还可以在采石场外用木墙围起，派驻士兵守卫)。

第十七关:Foghting Retreat

本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关中我方要塞位于平原，四周没有可以借用的防御地形，因此应该首先完成要塞建筑，并在要塞左上方靠近山丘一带集中布置兵力，同时在要塞外建筑狩猎站获得食物。敌人会从地图右方中部集结点出现，由于敌人的主攻方向就是我方要塞左上角，因此牢牢守死此点，几番攻击过后，敌人就会全部撤退，任务完成。

第十八关:Smokey Bacon

本关任务 杀死 PIG

攻略要点 终于到了消灭掉那只"猪"领主的时间了。本关中我方唯一的任务就是攻城，战法策略和第十五关一样，唯一不同的是敌人的兵力更为强大，因此所花费的时间更长。本关笔者只用了一支强弩部队和一支长弓部队，两个隧道工就完成了战斗，但却耗时长达 2 个半小时。

第十九关:End Of The Pig

本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关我方的要塞靠海而建，任务开始后不久，敌人就会从地图左方出现发动进攻，因此首先要抓紧时间在靠陆地一线的城墙炮塔上安装强弩机和投石器。同时加固城门，派驻强弩手守卫，敌人的第一轮进攻会毁掉我方城外的所有建筑，与此同时，应及时在要塞内的石矿处建筑采石场，同时让工程兵在采石场附近制造投石车保卫。敌人会不断从地图中部集合点出



现，待我方要塞完备后，可以在要塞外用木墙修成一道一道的重叠墙，抵挡敌人的进攻。坚持过十数轮的攻击后，就告过关。敌人很强大，要比敌人动作快才有胜算。

第二十关:Penningin The Wolf

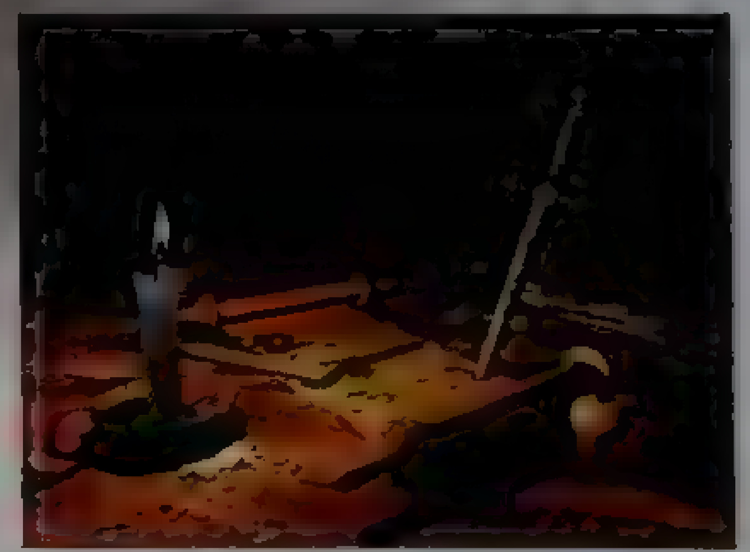
本关任务 消灭所有的敌军单位

攻略要点 本关中狼王会带领着他的大军进攻我方城堡，需要注意的是由于一线的城墙较弱，而且敌人有强大的投石车和隧道兵，因此任务一开始就要赶快在第 2 道城墙后马上招募剑士和骑兵，并保证他们的数量能够达到 8 名。狼王的进攻非常猛烈，但我们只要在第 1 道城墙破了后，迅速将第 2 线的剑士和骑兵调上去，杀掉进城来的敌人，狼王便会由进攻转为撤退，如果资源充足，此时应该立刻补好第 1 道墙，如果资源不够，则应该在一线破墙后布置士兵。敌人的投石车一般不会攻击我方士兵，因此只要扛住敌人的士兵进攻，并保证第 2 道墙不破，坚持 4~7 次进攻后，狼王就会全部撤退了。

第二十一关:Much Waicing And Gnashing

本关任务 杀死狼王

任务攻略 本关和前一关反过来，这次轮到我们去进攻狼王的要塞了。由于这已经是本游戏的最后一关了，因此敌人异常厉害，尽管我方的士兵也很多。任务开始后，狼王会首先派兵前来进攻，我方保持阵列不动，将长矛兵拉到攻城武器前，就可以顺利地消灭掉前来进攻的敌人，由于敌人的守城火力很猛，因此只建议用工程兵造出投石车后，将敌人要塞外的狼窝砸掉，然后和前面的第十五关一样，用长矛小兵去引燃敌人在地上布的沥青陷阱，然后用弩手远距离干掉敌人守城兵，长矛兵上前填护城河，冲车破城墙，依次重复，特别需要注意的是，由于狼王和狼王的武士非常厉害，因此大家千万不要急功冒进，笔者就多次全军覆灭在狼王的要塞基地前，杀死狼王后，"战争故事模式"到此结束。■





秋之回忆

文／新月堰

恋爱游戏，不如动作游戏般给人以刺激，也不如策略游戏那样让人有巨大的成就感，但一样能够牵动玩家的心，给人深刻的感受。在最近游戏业充满暴力与血腥的气息下，这款风格细腻的恋爱养成游戏《秋之回忆》，或许能够调和我们的心态，为我们带来一丝清新与一份感动。

以制作恋爱养成游戏闻名于业界的 KID，曾在 SS、PS、DC 等主机上推出《辉く季节へ》、《梦之翼》、《Infinity》等多款知名作品，《秋之回忆》(Memories Off)更是 KID 的"看家"之作。该系列曾在 PS、DC 等多个游戏平台上推出，并获得了成功。此次，由新天地汉化引进的 PC 版《秋之回忆》则是最新一代的修正版，它承袭了原作感人至深的情节、可爱无比的 CG 画面、悦耳动听的背景音乐以及全程语音，同时，追加了特别剧情 "PURE" 和新增事件 CG，堪称 "Memories Off" 系列集大成之作。此外，KID 还针对 PC 平台的特点，设计了方便快捷的鼠标操作系统，如关闭对话窗、跳过对话直到选择和 Q 版人物提示系统等等，使玩家可以在轻松的操作中，专注地投入到故事之中。



游戏开始于一个秋日的早晨。"很久以来，一切都未曾改变。沐浴着和煦的阳光，伴随着四季悄然的轮回，平凡的日子就这样度过……"这段主角独白，隐约透出一股淡淡的忧伤，同时也显示了新天地优美准确的汉化风格。就在这种和缓伤感的语调中，一段难以忘却的往事，渐渐露出端倪。彩花，是主角青梅竹马的朋友，主角心中珍藏的女孩，他的初恋。两人在中学时便坠入爱河，怎料事与愿违，因一次意外彩花过早地离开了人世。若你的恋人死去，你还会有爱吗？太早背上了失去爱人的痛苦回忆的主角，能否重新发觉在他身边多彩的青春，能否重新感受他周围温情的目光，能否对着某个女孩重新打开心扉？一切都要靠玩家与主角一同去选择，一起去体会。

曲折感人的情节，一直是《秋之回忆》最受玩家欢迎的地方，也是比较成功的故事设定。有着悲伤回忆的主角，不同于其他恋爱游戏中那些只把追求女生当作人生理想的男主角们，在忧郁的回忆之秋发生的故事，也决不仅仅是"获得了某位女孩的芳心"那样简单。我们将会看到主角因缅怀往事而心门紧锁，在回忆与现实之间挣扎，彷徨无措的一面。当然，在游戏的最后，我们也可以帮助主角离开痛苦的泥沼，重新开始一段新的感情，到那时玩家所能体会的决不会是浅薄的快感，那是看到主角的心路历程后，发自内心的感动。

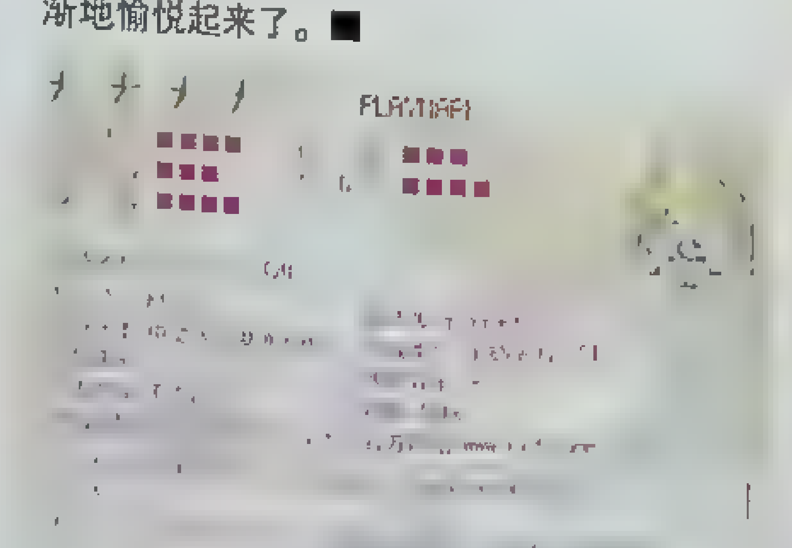
游戏的进行方式，有别于心跳回忆等恋爱 SLG，它是以连贯的剧情故事中，穿插各种文字选项，并以此导入不同的剧情分支的方式进行的。这里没有五花八门的能力数值，也没有简单的好感度升降，玩家只需要跟随剧情进程，在必要时作出选择，就可以将主角逐步引往不同的感情道路之上。这样，当然不像其它同类游戏那样可以自由决定主角的行动，但带来的最大好处就是更加深入的剧情体验。在角色的内心世界里，玩到动情处，玩家往往会忘记自我，感角色所感，想角色所想，这才是《秋之回忆》真正与众不同的地方。

恋爱养成游戏的三要素 剧情、美工、配音，是玩家品评其优劣的准则。相信《秋之回忆》的剧情部分，是不会令玩家失望的。而对于游戏的美工方面，可以形容的也只有两个字"漂亮"！的确，就连笔者这样挑剔的人，也难以找出美工上的问题，毕竟是出自日本著名插画家的大手笔啊！除此之外，虽然中文版并没有采用国语配音，但是全程的日语原音，更值得玩家放大音量来欣赏。有时候，听着那些罗嗦的美眉们纯真的话语和各种滑稽古怪的感叹语，配合着中文字幕了解



其意之后，笔者常常会忍不住地爆笑起来。

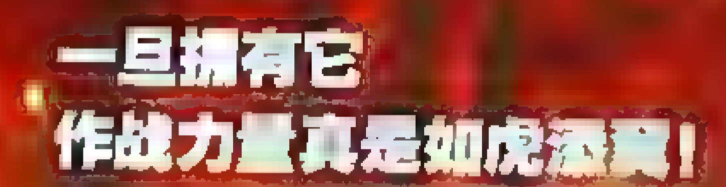
当然，为方便 PC 玩家而设计的操控系统，也是游戏的一大特色。如果没耐心把美眉的话听完，玩家也可以连点鼠标，或在鼠标右键选单中选择"跳过对话直到下一个选择"。不过，这种大幅缩短游戏时间的选项，也只是方便那些已经通关的玩家，了解其它分支结局之用，而对于初次游戏的玩家，最好还是一步步地深入体会那些真挚感人的恋爱故事吧。最令笔者开心的，就是"Q 版人物提示"系统了。若是玩家在某些问题上犹豫不决，则可以开启这一选项，通过卡通美眉的各种小动作，直观地了解到女孩们的心思，选择那个对自己最有利的分支。这种设置大大提高了游戏乐趣，可爱的 Q 版美少女们在重要的选择分支旁，不断做出欣喜、扭捏、遗憾或摇头的动作，令玩者的心情也不再沉重，应该说是逐渐地愉悦起来了。■





光明顶！暗潮涌！
八方英豪生死共！
夺倚天！霸屠龙！
武林至尊谁不从？
心有所依 无边无忌 深情赵敏 不离不弃
光明顶代言人——周迅
问谁能天下无敌？
看谁能一战成名！
金庸群侠传 Online
决战光明顶
资料片
金庸原著改编
问谁能天下无敌？看谁能一战成名！
华彩软件 SOFTCHINA
专业软件发行商
杀戮还是飞行
从1992年诞生至今，历经三代的自我完善
卡曼奇4再度起飞，为世界和平而战
卡曼奇IV
我们不放弃任何一个爱好动作射击的玩家
简单的操作
难度自定设定
出色的3D画面
30种出色的任务
Nova Word支持同时32人在线作战
我们不放弃任何一个爱好军事模拟的玩家
拟真的驾驶环境
先进的武器系统
突出的隐形飞行
现代战争的缩影
高AI僚机协作
RESCUE
NovaWorld
经销：北京神州华彩网络软件有限公司
北京天下华彩网络软件有限公司 发行
http://www.softchina.com.cn
地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
24

COMANCHE 4
超级卡曼奇



文 / 梁华栋

你有多久没有为电脑游戏的图像技术惊叹过了?NovaLogic 公司的"超级卡曼奇"系列，曾经就是一个令人惊叹的游戏。早在 1992 年，凭借独特的 VoxelSpace 图像引擎所推出的《超级卡曼奇》，曾经令无数模拟飞行迷赞叹不已。要知道，那个时候的模拟游戏，几乎全部是采用 3D 框体建模，然后贴上位图或以颜色填充，因此游戏中很难看到什么景物的细节。VoxelSpace 引擎却赋予了地面上每一个"点"以生命力——每一个点都有自己的高度数据，这一系列有"生命"的"点"所构成的世界，果然是不同凡响——或者说正如我们所熟悉的真实世界一样。

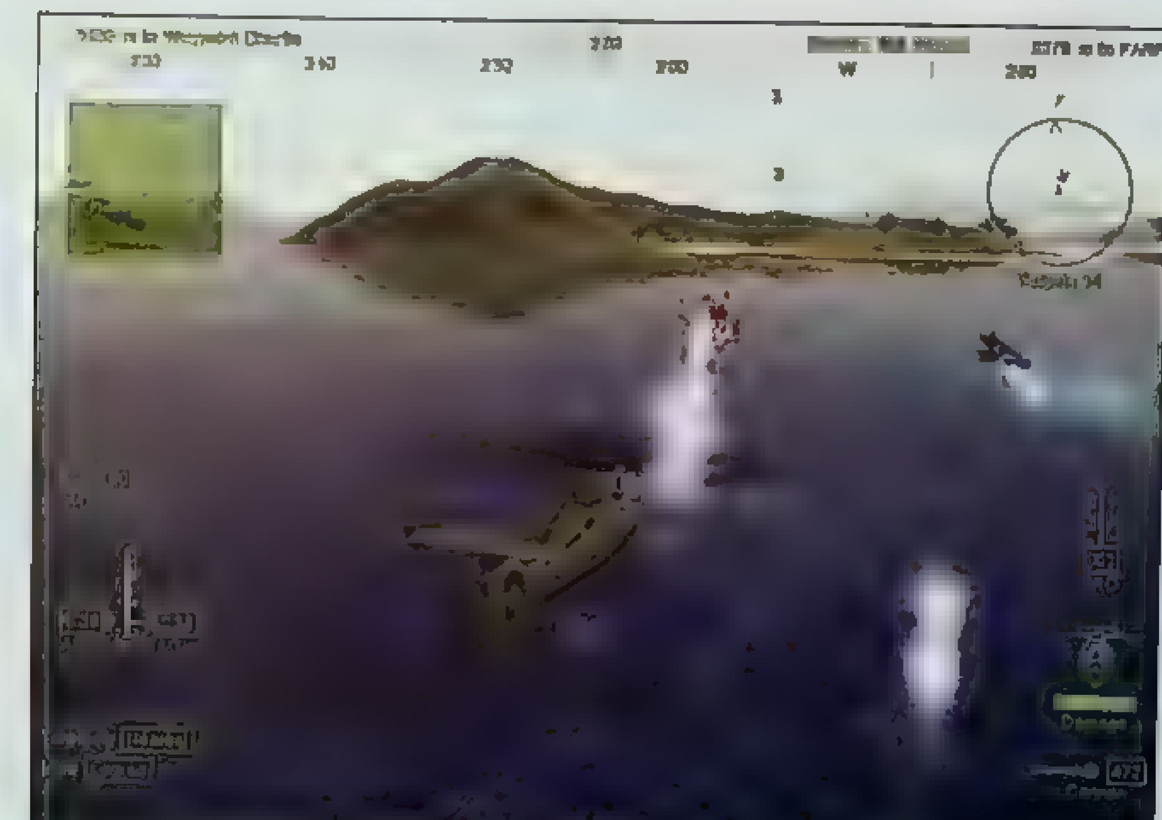
凭借 VoxelSpace 及 VoxelSpace2 专利技术，NovaLogic 推出了一系列知名的游戏作品，诸如使用 VoxelSpace2 引擎的"三角洲特种部队"系列（Delta Force）、"装甲雄师"系列（Armored Fist）等，这些基于专利图像技术研发的模拟游戏系列，成就了这家创建于 1985 年的公司在新世纪中的不败地位。

当然，世上没有完美的技术。与 VoxelSpace 齐名的"超级卡曼奇"系列，在某种程度上也越来越受限于原本令其扬名立万的图像引擎。在电脑游戏世界开始引入硬件 3D 图像加速技术之后，VoxelSpace 却很难从中获益。由于需要计算大面积的战场上每个点的数据，这就给 CPU 带来沉重的负担，进而也提升了产品对硬件的要求，使得设计效果无法被普通消费者充分地感受到。硬件 3D 图像加速技术所擅长的高分辨率支持、高效率图像处理、实时光影、雾化及准确的物理效应等优势，在以 VoxelSpace 为核心的游戏中都很难享受到。而一个以动作模拟风格见长的游戏系列，缺乏了外在魅力的支撑，就很难吸引普通的消费者。看看 1997 年推出的《超级卡曼奇Ⅲ》及其后《超级卡曼奇黄金版》所遭受的冷遇，这不由得令"超级卡曼奇"系列的忠实玩家感到不是滋味。

也许正是因为这个原因，NovaLogic 的 Comanche 开发团队卧薪尝胆近三年时间，终于推出了全新的《超级卡曼奇Ⅳ》，其中所展示的标志性"涟漪效果"（ripple effect），让所有的玩家仿佛回到了 1992 年的那一刻，情不自禁地为电脑游戏科技的突破喜极而涕!

很明显，NovaLogic 此次采用了不同于传统 VoxelSpace 的图像引擎，游戏启动之初就会自动检测系统的硬件 3D 图像支持能力，其中的项目表明，《超级卡曼奇Ⅳ》能够运用硬件 T&L、全屏反锯齿、多重纹理等 3D 图像加速特性及特效，经过测试，在最新的 WinXP 上也运行良好。游戏的分辨率支持范围很广，由于使用了 3D 图像硬件加速，通常 PIII733 及 GeForce256 级别的配置即可打开全部效果较为顺畅地跑 800×600 模式。虽然在 128MB 内存的机器上完全可以运行，但在完全安装游戏后，运行的中间过程会要求 140MB 的临时地形文件，因此会出现转场需要读写硬盘、进度较慢的问题。不过在 256MB 以上内存的电脑中测试，这个过程就缩短了很多。高速大内存的 PC 正可在《超级卡曼奇Ⅳ》中大显神通。

虽然采用了 3D 图像硬件加速，但《超级卡曼奇Ⅳ》的近地细节表现仍是卓而不群。无论丘陵、沙漠、海岛还是雪原，各自的植被特点被表现得非常出色，树木、房屋及设施被击中后的燃烧、爆炸、烟雾及……都有惊人的效果。值得一提的是城区作战，高楼林立的"水泥森林"中一旦发生战斗，则因……弹雨横飞玻璃迸裂，极为火爆。当然，正是凭借"涟漪效果"之赐，我们可以看到坦克奔驰时的滚滚尘烟，也可以看到直升机近地飞行时吹起的浮土，还有水面上拥有极度真实感的涟漪、浪花、倒影。





涟漪效果支持下惊人的水面作战感觉

由波音公司（Boeing）和西科斯基飞机公司（Sikorsky）联合研制了 10 年之久推出的新一代先进技术侦察攻击直升机 RAH-66 Comanche，可以在雷达制导和红外制导条件下生存，它装备有第二代前视红外探测器、图像识别系统及综合通讯导航系统，最大平飞速度 328 公里 / 小时，单机造价达 890 万美元。武器方面，它的机内弹舱左右各有 3 个挂点，机外短翼上提供了"外部燃料及武器整合系统"（EFAMS，External Fuel and Armament Management System），可提供额外的 4+4 挂点。根据作战任务特点，机载武器可以灵活搭配"地狱火"激光制导导弹（AGM-114 Hellfire，每个挂点可载 1 枚）、"毒刺"红外制导导弹（AIM-9 Stinger，每个挂点可载 2 枚）及"海蛇"70 毫米火箭弹（Hydra，每个挂点可载 4 枚），另外机首下方还有一门备弹 500 发的三联"火神"机关炮。

战场上你会碰到卡曼奇的老对头 KA-50"飞狼"及 MI-24P"雌鹿"，在某些战斗中甚至会有 MI-28"浩劫"出场!而喷气式战斗机 MIG-29"支点"及 SU-25"蛙足"则比直升机更具威胁。地面敌人则包括 BRDM-2 轮式装甲车、BMP-2 装甲运兵车、T-80 主战坦克、SA-9 防空导弹车、固定式防空炮、武装吉普、雪地摩托和轻型突击车，一些零散的步兵也会使用冲锋枪及肩扛式防空导弹进行攻击。在水域作战时会碰到巡防舰、驱逐舰及巡逻艇。

美国陆军流传着一句名言，"如果你无法看到它，你就无法干掉它。"作为一种先进侦察攻击直升机，卡曼奇具有很好的隐身性和突击能力，如果机体弹仓关闭且机外短翼不挂武器，其隐身突袭能力就更强。作为近地飞行（Nap of the Earth）平台，直升机会面临来自地面和空中的双重威胁。通常敌人的地面防空火力拥有更大的射程及密度，因此你是不能在高空中悠闲地前进的，否则一颗颗 SAM 会让你变成刺猬。直升机往往会在树梢高度进行机动前进，借此避开地面火力的远程攻击。

在向目标地区前进的过程中，很可能你转过一个狎角或越过一条沟壑，躲在死角中的敌人就会向你发起攻击。在通过这些危险区域时要利用自身火力猛烈及直升机机动性强的特点，从较好的角度切入，以比敌人反应更快的攻击来消灭敌人。

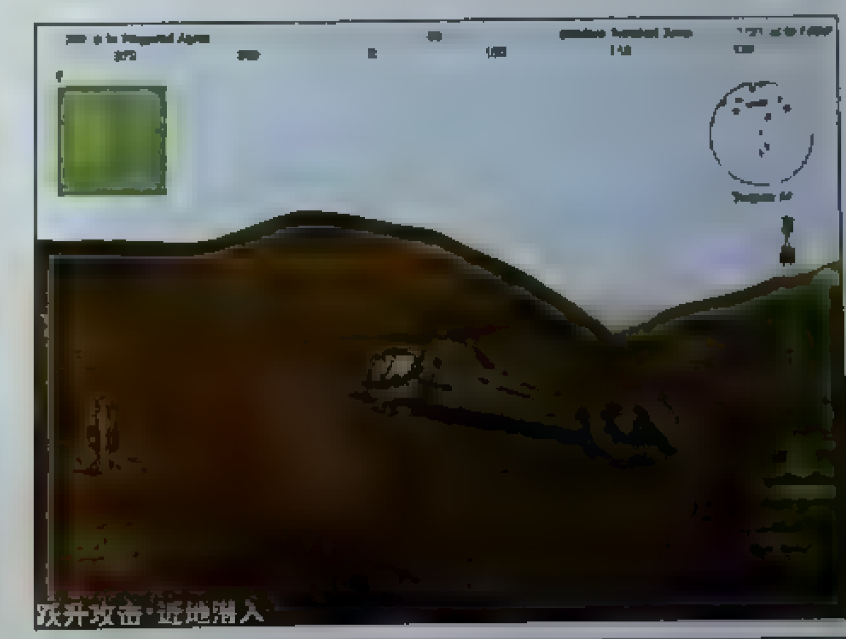
虽然近地飞行可以避开许多威胁，但面临开阔地的敌军集结区域，单一的直升机似乎就无计可施了。不信你冲过去看看，10 秒内你就会变成火球。在研究了直升机的飞行特点后，"跃升攻击"战术被提交出来应对此类情况。"跃升攻击"的主要方式，是操控直升机抵达敌军集结区附近的掩体后方，保持近地悬浮状态，此时旋翼产生的向下气流会由地面的反弹形成一个气垫，使直升机不至坠地。此时准备好"射击后不管"的武器，如火箭弹或红外制导导弹，按跃升键使直升机垂直升起跃出掩体，前面的敌人顿时尽现眼前，被敌方雷达锁定的警报声也同时响起，别紧张，敌人的攻击是需要三五秒钟的，松开跃升键，直升机在重力作用下落回地面的过程中，立即按锁定键锁定机首火力范围中的一个目标，然后发射火箭……这个动作就是抢在敌人击中你之前的三五秒钟之内，以无需人工导引的武器攻击敌人。需要注意的是不要按跃升键太久，那样会使直升机暴露时间过长，容易被敌人击中。如果这个战术动作练习熟练，你就常常可以在逐个消灭敌人的过程中享受导弹从头顶掠过、弹雨将山头乱草掀起的刺激场面了。

决定卡曼奇超强作战效能的还是其强有力的战情系统。借助与卫星等侦察设备的通讯，卡曼奇可以获得周围 360 度空间内的敌我分布情况，而不会误入危险区域。机载武器虽然不能像科幻影片中那样在雷达上点取目标然后发射即可命中，但地狱火导弹已经具备了 GPS 攻击系统，借助 GPS 地形匹配数据，卡曼奇可以从安全区域发射地狱火导弹攻击那些防守严密的固定目标。只要操控得当，凭借卡曼奇上几种武备各自的制导及火力特性，单机即可完成非常复杂和艰难的作战任务。

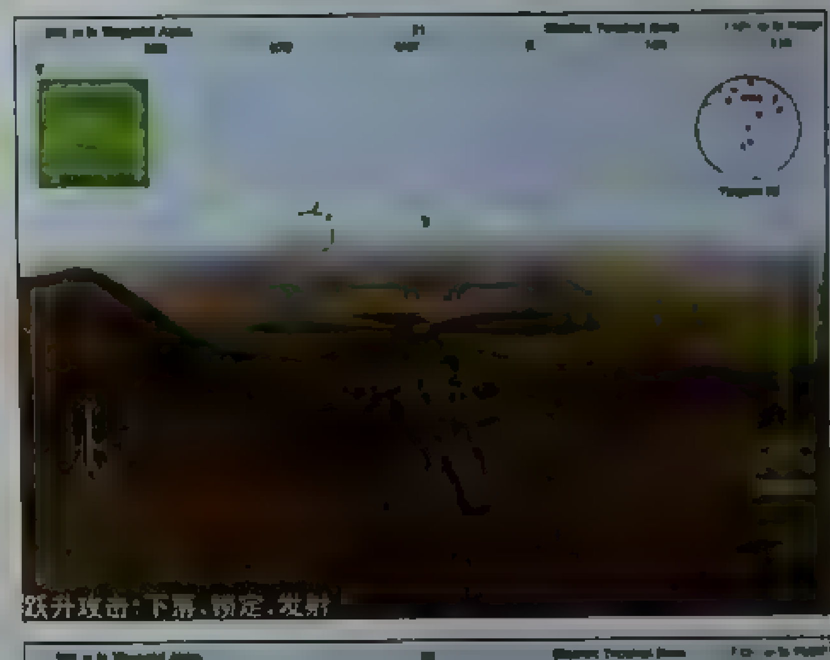
游戏中提供了 1 个训练任务及 6 个战役共 30 个战斗任务，其中包含了针对菲律宾海盗、寻找毒贩巢穴并清剿、为特种部队开路打击占领机场的恐怖分子、消灭劫持核武的恐怖组织、平定小国反叛的军队等打击任务，还有护送重要目标通过危险区域的护送任务。每个战役中的 5 场战斗循序渐进，攻击、侦察、剿灭、护送等步骤穿插进行。虽然你只身一人驾驶的卡曼奇无人能敌，但很多时候即便耗尽你全部的弹药也是无法将敌人全部消灭的，这时队友（注意，美国陆军是不用"僚机"这个称呼的哦）、炮火支援或协同行动的其它部队就显得非常重要了。你可以命令队友掩护自己、攻击敌人、原地驻防或是看护目标，而炮火支援则是呼叫远程炮兵对集结的固定目标群进行轰炸，在沙漠行动中，你甚至可以看到 M1A2 坦克群、阿帕奇直升机战队与敌人的大批坦克及武装直升机进行对战，场面极为壮观。

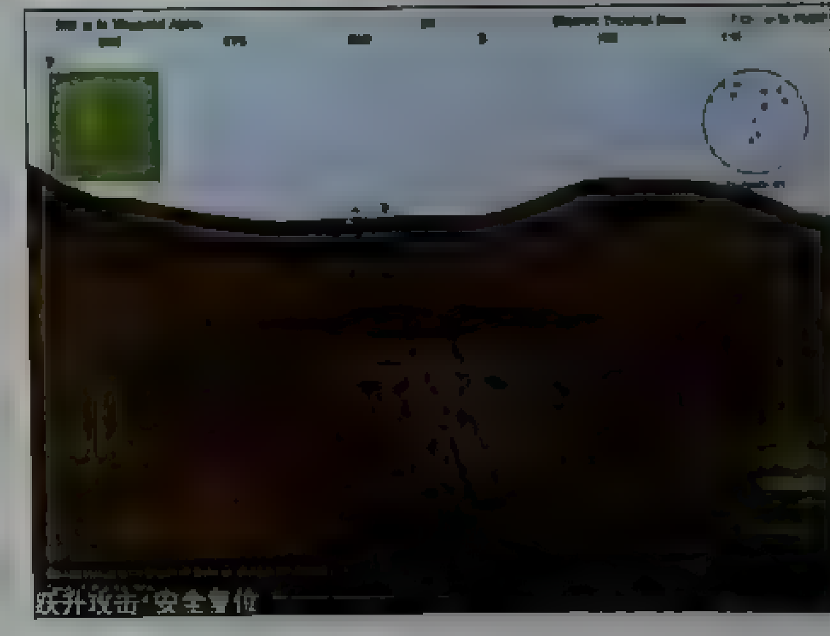
凭着经营多年的多人网络对战服务器 NovaWorld，《超级卡曼奇Ⅳ》可以支持超多达 32 人的对战。而在局域网或串口联机模式中，也可以享受到游戏提供的死亡对决、团队对决及合作任务模式。游戏中采用了开放式的单机任务选单，使用光盘附带的任务编辑器，即可调用各种地形并安排敌我分布，把自己设计的任务关卡发送给朋友或追加到自己的任务选单中。这种开放式的任务设定，应该说是"超级卡曼奇"系列一个官方的传统，此次终于向玩家们开放了。相信不久我们就会从网路上看到更多精彩的战役。

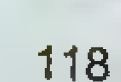
《超级卡曼奇Ⅳ》在游戏风格上显然是延续着这一系列的传统，不过它为了吸引更多的普通玩家，在游戏中特别设定了三种驾驶模式，

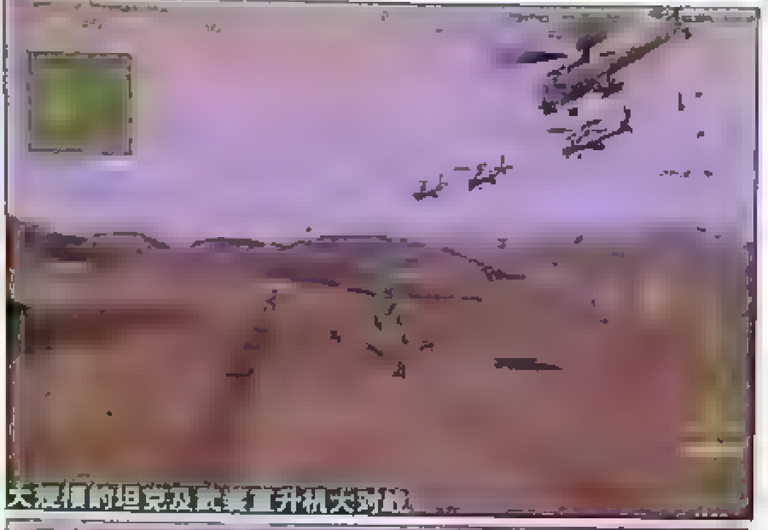

跃升攻击·近地潜入

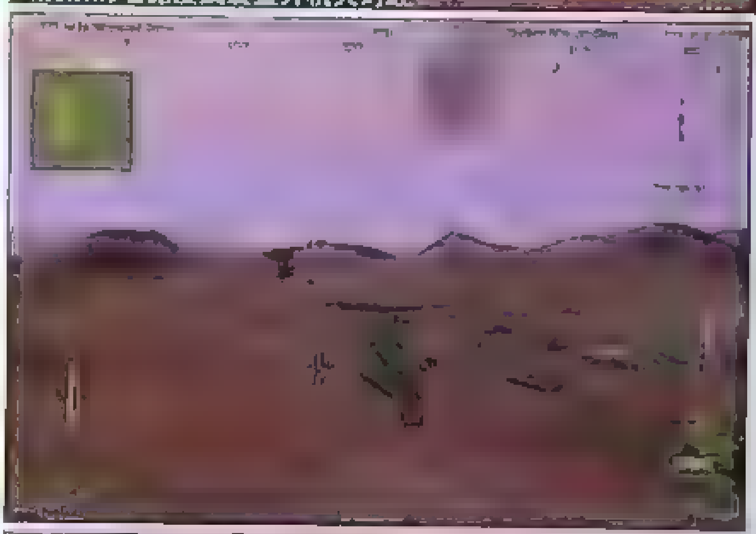

跃升攻击·跃升


跃升攻击·下落、锁定、发射


跃升攻击·安全复位




大规模的坦克及武装直升机大对战





除了传统的模拟飞行驾驶座舱模式之外，还提供了全屏幕前视模式及游戏机上常见的尾追视角，以更丰富的视觉感受来吸引畏惧模拟飞行的玩家。在预设的辅助操控设定下，卡曼奇的操控很容易掌握，方向键就是前进、后退和左右平移，鼠标可控制转向和准星，鼠标右键锁定、左键射击，空格键则是跃升键。游戏开始后按下[X]升空并保持近地飞行高度，按[G]收起落架，然后你就可以尽情出击了。

锁定、开火！这款累计全球销量达200万份的动作飞行模拟游戏系列，能够坚持多年并最终带来突破性的进步，可以说是相当难得的。当初《超级卡曼奇》于1992年推出时，真正的卡曼奇直升机还没有被制造出来，如今它已经交付给美国陆军进行各种测试飞行，但直到2006年后才可能投入实战。而电脑玩家却可以与真正的测试飞行员一起，拥有驾驶这种极度机密及先进的飞行武力的机会，只不过，我们拥有得更多。■



超级卡曼奇
Comanche: Maximum Overkill
发行 NovaLogic
制作 NovaLogic
上市 1992
平台 DOS

首部采用NovaLogic独特的VoxelSpace图像引擎制作的武装直升机战斗模拟游戏，其富有生机的地形表现使得当时采用多边形图像引擎的模拟游戏相形见拙。这一技术与通常在3D地形框体中填充位图的方式最大的区别，就是构成地形的每一个"点"都拥有自己的高度数据，因此在近地飞行高度上可以拥有非常丰富的地形变化和特性。

游戏以Boeing-Sikorsky公司当时尚未完成的美国新一代侦察攻击直升机RAH-66 Comanche为主角，在战机特性模拟方面选用了简捷夸张的模式，火力更强、命中更准且战机抗打击能力也比真实情况下强很多。

《超级卡曼奇》当时要求386/4MB的配置方能运行，可以说是当时的硬件杀手级游戏。不过因其突破性的图像表现，NovaLogic也因此名声大振。

超级卡曼奇扩展任务#1
上市 1992

增加了"Overload"、"Restore Peace"和"Clean Sweep"三个系列任务

超级卡曼奇扩展任务#2:狂澜计划
Over The Edge
上市 1993

增加了"Silver Dove"、"Whirlwind"、"Over The Edge"和"Terminal Velocity"等四个系列任务，但它最重要的增强，则是为《超级卡曼奇》新增加了水面倒影效果(Reflections)。

超级卡曼奇光盘版
Comanche CD
上市 1995

包含之前所有任务及增强效果，诸如更丰富的地形、水面倒影效果及薄雾效果，并附加提供了更多的任务系列。

超级卡曼奇Ⅱ
Comanche 2
制作 NovaLogic
上市 1995
平台 DOS

在经过改良的VoxelSpace图像引擎支持下，《超级卡曼奇Ⅱ》拥有更为丰富的战场效果，如半透明烟雾、地面残骸及其它许多特性。

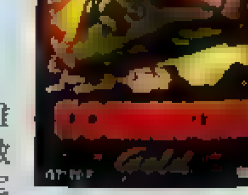
飞狼大战卡曼奇
Werewolf vs. Comanche 2.0
发行 Funsoft
制作 NovaLogic
上市 1995.10
平台 DOS, Win95

这是《超级卡曼奇Ⅱ》及《卡50飞狼》的捆绑版，也是NovaLogic第一个多人连线游戏。玩家可以通过调制解调器或串口线互连，驾驶RAH-66与另外一位驾驶KA-50的玩家对战，在局域网上则支持最多8名玩者同时加入，实现团队对抗。

在任务形态上提供了一些可以让你降落并补充油料和弹药的关卡，当然可以想见，这些关卡任务也将是极为艰巨的。

超级卡曼奇Ⅲ
Comanche 3
出版 NovaLogic
制作 NovaLogic
上市 1997
平台 DOS Win95

使用VoxelSpace 2图像引擎，终于支持了640×480的分辨率，当然若电脑性能不足也可选用320×200分辨率，引入了实时光源效果，地形细节更加丰富，但是对CPU的能力要求很高，在高分辨率下，甚至P166上也需要关闭一些特效以提高运行效能。飞行模组设计有所提高，游戏中提供了简易飞行模式和高级飞行模式，前者则是延续了这一系列的动作射击游戏风格。此作引入了Dolby Surround立体声系统，而《超级卡曼奇Ⅲ》大概是DOS平台上最后的一部模拟飞行游戏了。



超级卡曼奇黄金版
Comanche Gold
出版 NovaLogic
制作 NovaLogic
上市 1998.5
平台 Win9X

由于整个PC操作系统已经向视窗系统转变，因此NovaLogic将不久之前推出的《超级卡曼奇Ⅲ》重新增强推出了视窗平台的版本。黄金版增加了新的气候效果，在原来五个战役的基础上多加了四个新战役总计达80个任务，其中还有美军卡曼奇战队成员专门为此游戏编制的一个奖励战役，游戏中还提供了任务编辑器。

超级卡曼奇Ⅳ
Comanche 4
出版 NovaLogic
制作 NovaLogic
上市 2001.11
平台 WinALL

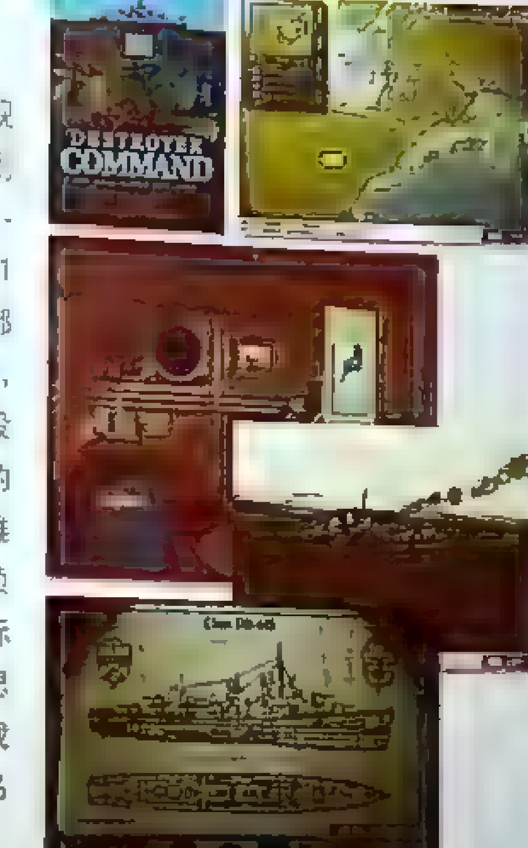
NOW!



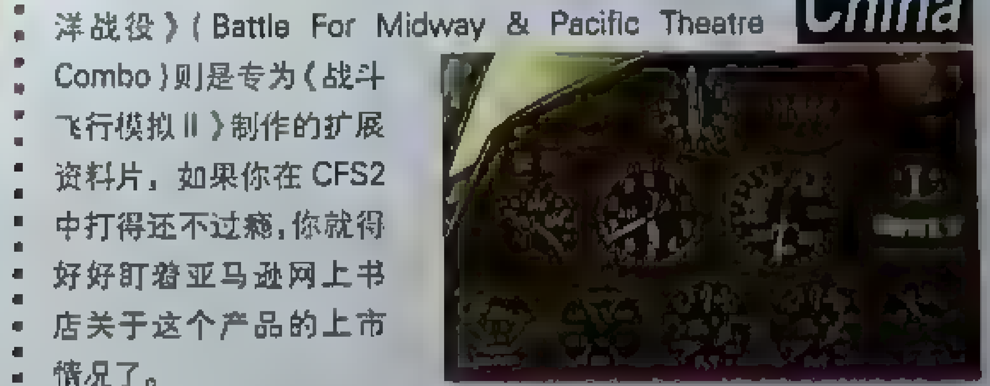
EAGLE VIEW 铁鹰观点

U[illegible]……也将……[illegible]……们的竞[illegible]……恐怕还要[illegible]

[illegible]Simulation研发的《驱逐舰指挥》(Destroyer Command)[illegible]延至2002年1月29日，[illegible]价格39.99美元，不过在UbiSoft[illegible]，在2001年12月11日发售[illegible]《猎杀潜航Ⅱ》及《驱逐舰指挥》中都只有单人任务模式，两者都要通过另外的联机游戏包，在互联网上进行对战，至于具体的对战任务细节，则没有任何的线索。[illegible]以潜艇与驱逐舰相遇，若以简单的一对一模式来看，前者几乎没有任何胜算。因此可以推算整个游戏的对战任务，应该会安排驱逐舰一方要负责己方船队的护航，而潜艇一方则只要击沉任务目标或完成一定的击沉吨位就会被判定获胜——更有意思的是，它的游戏类型被定为"策略"(Strategy)而非我们原来以为的"模拟"(Simulation)。再联系到它的名字中使用的是"指挥"(Command)而非"指挥官"(Commander)，难道会与EA曾经推出的《舰队指挥》(Fleet Command)是同一类型?!

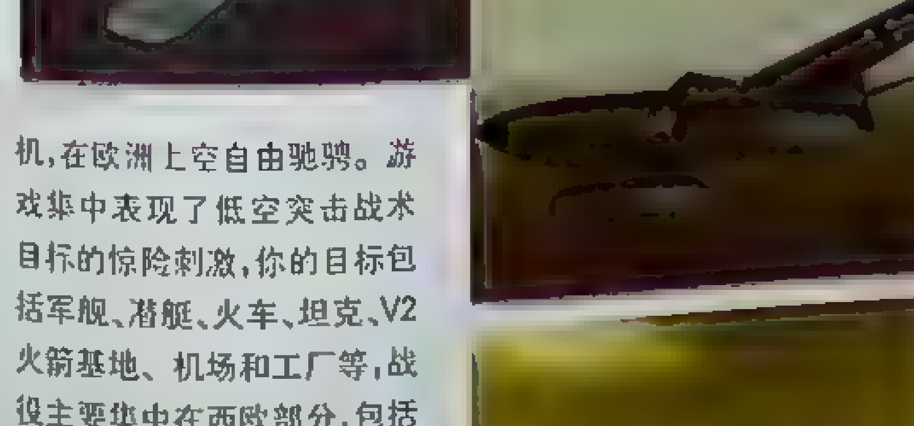


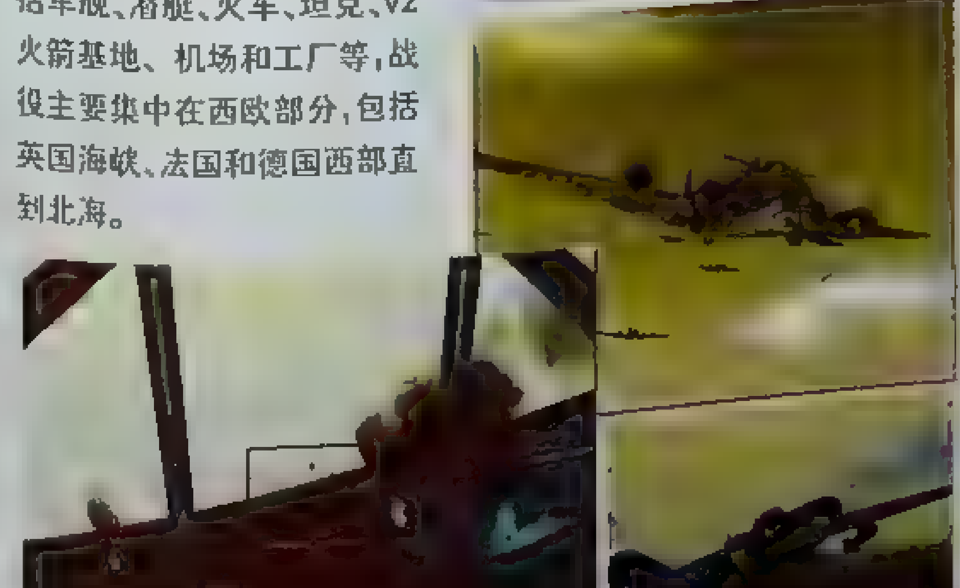
Abacus公司为微软的"模拟飞行"系列及"战斗飞行模拟"系列(Combat Flight Simulator)系列推出了不少扩展任务及机型的资料片，其中包括描写二次世界大战中著名的美国援华志愿航空队("飞虎队" A.V.G Flying Tigers)作战经历的《中国之翼》(Wings Over China)。此次即将于2002年2月推出的《中途岛及太平洋战役》(Battle For Midway & Pacific Theatre Combo)则是专为《战斗飞行模拟Ⅱ》制作的扩展资料片，如果你在CFS2中打得还不过瘾，你就得好好盯着亚马逊网上书店关于这个产品的上市情况了。



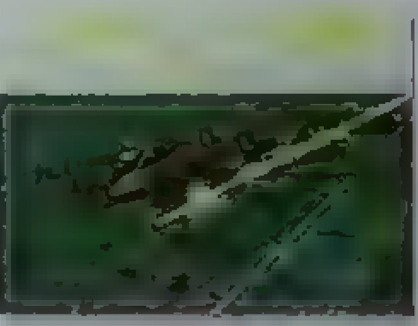


如果你是Janes模拟游戏的追随者，你可能已经听说了一个令人遗憾的消息：Janes已经决定不再与EA继续合作进行模拟游戏的研发业务。不过最近总算有个好消息，让那些担心再也玩不到资料详实的Janes牌模拟游戏的玩家松了口气。已经证实一家名叫Xicat Interactive(www.xicat.com)的公司与Janes资讯集团正式签订了军事游戏合作研发协议，这份协议使得搁置了几乎一年之久的《突击中队》(Janes Attack Squadron)迅速被提到了上市日程中。由Mad Doc Software(www.maddocsoftware.com)研发的这部游戏据称是最新一代二战战斗飞行模拟游戏，玩家可以驾驶盟国或轴心国的战机，在欧洲上空自由驰骋。游戏集中表现了低空突击战术目标的惊险刺激，你的目标包括军舰、潜艇、火车、坦克、V2火箭基地、机场和工厂等，战役主要集中在西欧部分，包括英国海峡、法国和德国西部直到北海。



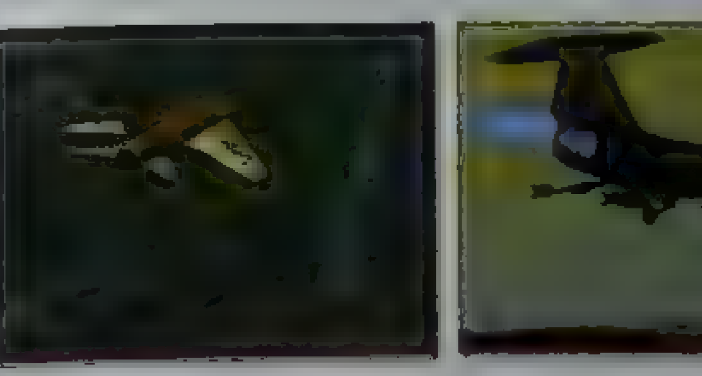


根据一条"准正式"的消息，由"侧卫"系列的研发公司俄国的Eagle Dynamics制作、UbiSoft发行的《锁定 现代空战》(Lock On: Modern Air Combat)，发售日期已经延迟到2002年2月26日，预售价格为44.99美元。虽然距离发售日期已经很近，但有关此型战鹰的情报却极度匮乏，大部分的图片都是开发前期释放的，我们也是在最近才刚刚获得其盒面图片，另外还有几张模糊的游戏截图，从中大致可以发现其图像精度尤其是战机表面的光影细节比《侧卫Ⅱ》(Flanker 2)增强了许多。这款多机种现代空战模拟游戏将包括Su-27"侧卫"、Su-33"海侧卫"、MiG-29K"海支点"、F-15C"鹰式"、A-10A"雷霆"及Su-39"海蛙足"等机型，其中大量的俄式海军舰载战斗机飞起来一定别有一番感受。



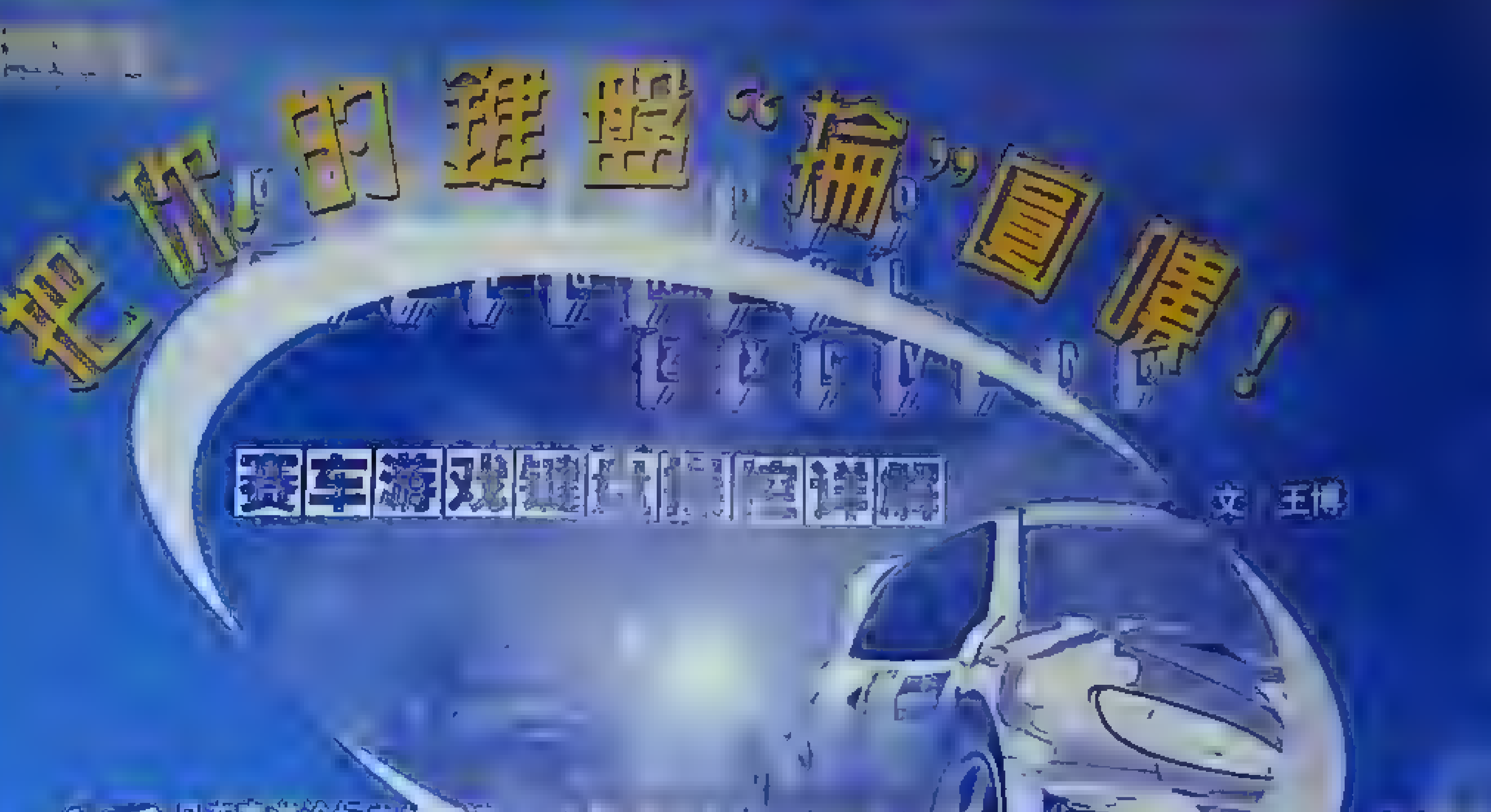


一个被称作《一号计划》(Project 1)的模拟飞行游戏正处于紧锣密鼓的研发之中，最近其制作公司Third Wire(www.thirdwire.com)发表了若干新的游戏截图。看上去画面并不那么吸引人，不过制作公司声称他们这一段时间以来正集中精力发展游戏的非视像部分，如任务生成器及战役引擎等，在图像方面则并未做更多的推进，此次秀出一些新的图片，是希望让关注这一游戏的玩家了解到，他们仍在不断地努力工作中。呵呵，很有意思的想法。说起来Third Wire可有些来头，他的主要创建者Tsuyoshi Kawahito曾经在著名的模拟游戏大厂MicroProse及EA/Janes担任程序员。而《一号计划》的研发目标，则是集中在五六十年代的经典喷气式战机上，诸如当时苏联的IL-28轰炸机、美国的F-100"超级佩刀"(Super Sabre)。



铁鹰观点，模拟游戏迷的时势杂谈，我们很需要听到你的声音！无论是你接触战斗模拟游戏的经历感受，还是最新最辣的"军情线报"，只要E-Mail到rabbit@fcgm.com.cn，注明你的目标是"尖端武器·铁鹰观点"，你就有机会在这里发表你的高见。

Check Your Six! Always!■



把你的键盘"掄"圆喽!

赛车游戏键盘操控详解

文 王博

近日在[illegible]游论坛中的[illegible]游戏版看到 crazyrivers[illegible]"为什么竞速类游戏玩的人少"的帖子，其中提到一个重要原因，是说国内玩家基本都靠键盘当"方向盘"，给技术的再提高带来了难度。毕竟，方向盘是圆的，键盘是[illegible]方的。

难道就真的没法逾越这个看似不可能逾越的技术屏障吗？

[illegible]

既然我们的目标是把键盘"抡"出方向盘的水准，那就让我们先从方向盘的操控特点说起吧。

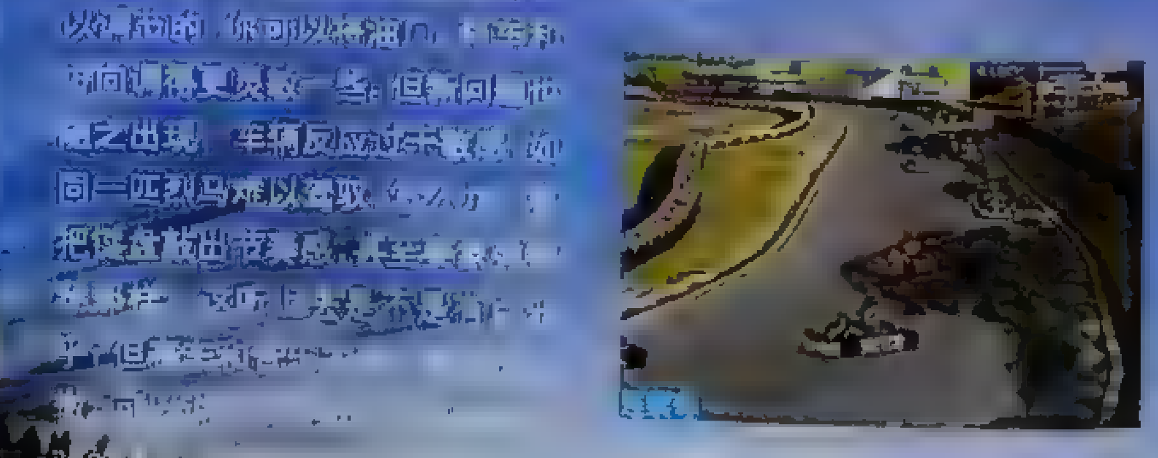
首先，方向盘的优势在于它的[illegible]。[illegible]20[illegible]随心所欲的。

第二，你可以将油门、刹车和方向的力度保持在一定范围。比如，前方是一个向右的大转弯，你需要做的是将油门保持在 50% 并将方向盘保持在右转 16 度，直到赛车稳稳驶出弯道。

第三，你还可以自由决定油门、刹车和方向的操控速度，比如，前方是一个向左的急转弯，你需要做的是迅速踩下刹车踏板，同时飞快地向左将方向盘打到头，剧烈的操控动作会使赛车进入侧滑状态，然后，你猛地将油门踩到底，再迅速将方向盘回正，如此这般，你会看到赛车以剧烈的侧滑进入弯道，并以强大的扭力"拧"出弯道。如果踩油门和刹车以及打方向的速度不够快，侧滑动作就不可能做得很充分。通常，赛车的方向盘与前轮的传动比例是 1:1，你将方向盘转动多少度，也就意味前轮转向多[illegible]档系统。方向盘[illegible]类型：标准排档和 F1 排档。标准排档分为"进"和"退"两种状态，向后拉是上档，向前推是退档，换档时一只手需要离开方向盘。F1 排档的档把藏在方向盘下面，一左一右，左边的是退档，右边的是上档，换档时手无需离开方向盘。

有些玩家喜欢用飞行摇杆玩赛车游戏。通常的默认设定下，油门是向前推，刹车是向后拉，方向是左右晃动，由于油门、刹车及方向控制都集中在摇把上由一只右手控制，其实并不容易操控。作为改进，一些玩家发现可以把油门和刹车设置在摇杆[illegible]的按钮上，使用左手控制，[illegible]但摇把的转向[illegible]的，且左右手分离可以使玩家[illegible]控制赛车的转向。综上所述，摇杆是一种介乎于方向盘和键盘之间的操控设备。





[illegible]字、发报和弹琴

现在，让我们言归正传，系统讲讲键盘的操控要领。要注意听讲，把重要段落用红线划下来。

首先，我要纠正大多数玩家认识上的一个误区，那就是许多人认为键盘只有"开"和"关"两种状态。其实，许多赛车游戏厂商为了使玩家获得更好的操纵感，已经将油门键、刹车键[illegible]成"线性变化"，也就是说，虽然按[illegible]油门键，但油门却是逐渐增加上去的，这就避免由于供油过猛而导致驱动轮打滑；同理，刹车也是被柔和地"踩"下去的，以避免轮胎锁死。可以说，许多游戏的[illegible]虽然键盘拥有一定的线性特征，但键盘却不能将油门、刹车和方向保持在一个恒定范围，而且无法决定踩踏油门、刹车和打方向的快慢。怎么办？别伉，让我们逐个分析。

将键盘保持在一个恒定范围的奥妙就是将键盘想象成一部发报机，对，你就是一个发报员，灵活运用你的手指，每敲击一下就是一个"点"，许许多多均匀的"点"就会逐渐勾勒出一个完美的"圆"。这就是把键盘玩成方向盘的开始。记住，手指不要像胡萝卜那样僵硬，更不可手指痉挛，这会导致死死按住键盘不放。

至于说到[illegible]键盘无法决定踩油门、[illegible]方向的快慢[illegible]家，而只有当具有"钢琴大师"的水准才算是真正的高手。

[illegible]盘设置的秘密

下面，让我们谈谈最为科学合理的键盘设置吧。

[illegible]绝大多数[illegible]的[illegible]将 4 个主要操控键设为键盘上的[illegible]在是[illegible]得不用一只手[illegible]只手却几乎无所[illegible]那么正确的做法呢？[illegible]

[illegible]：[illegible]、[illegible]。[illegible]方[illegible]。[illegible]

[illegible]的[illegible]

[illegible]

[illegible]，[illegible]。[illegible]

[illegible]，[illegible]（[illegible]）用低的[illegible]10 年的赛车[illegible]合[illegible]之[illegible]。

[illegible]，键盘也[illegible]。比如，用键盘玩[illegible]用，要知道，用双脚控制油门和刹车实在是一件很费劲的[illegible]，换档时手不必离开，用键盘比较节省体力，因为用方向盘或摇杆你必须不停地左摇右摆，不一会儿就手酸臂疼。此外，键盘还是电脑的基本设备，无需像方向盘、摇杆那样繁琐地安装调试，键盘到处都有，而且成本低、使用寿命长也比较长。

[illegible]前赛车集训班

理论课就告一段落了，下面给大家办个赛前集训班，就常见的几种弯道给大家讲讲过弯的键盘技巧。

直角弯：先将车速[illegible]，[illegible]0.5~1 秒钟[illegible]，赛车即可[illegible]。[illegible]

[illegible]掉头弯：掉头弯有一定难度，先按[illegible]，使车速充分降下来[illegible]刹键，可在入弯的[illegible]车甩尾，同时猛[illegible]的侧滑趋势将油门按到底，借助引擎的扭力将赛车"拧"出弯道。最后一点很重要，别忘了出弯时将方向键回正，否则强大的扭力会使赛车侧滑过度。



S 弯：如果"S"半径很小，难度就会更高一些。先识别"弯心"在什么地方，知道在哪里"左变右"或"右变左"，然后快速按左右方向键，一左一右、左晃右闪，赛车即可快速穿过。此外，过第一个弯时不要太贪，车速不宜过快，否则过第二弯时别想顺顺当当拐过来。



大转弯：这是一种看似简单、实则难度最高的弯道，绝大多数事故都出在这里。为什么？因为弯道半径大，导致车速很快，事故只在一瞬间，以致连 0.1 秒钟的反应时间都没有。过这种弯的秘诀其实很简单，仿佛一层窗户纸，那就是"耐心"。进入弯道后要紧紧贴住内道，速度保持在一个恒定数值，不到临近出弯点，决不要着急把油门加上去。

[illegible]返风云赛场

在理论课和赛前集训结束之后，你是不是已经摩拳擦掌准备重返曾经颜面全无的赛车场了？面对即将到来的艰巨的真车实战，不要紧张，只要按教练的指导去做就绝对没错儿！让我们从市面上最流行的 8 款赛车游戏开始吧。

极品飞车 保时捷之旅

油门键、刹车键和方向键都被设置得非常敏感，力道稍过就会令赛车失控，点击按键时一定要模拟出线性变化，尤其在弯道加速或制动时一定要采取尽可能柔和"点油"和"点刹"。游戏中任何一款保时捷跑车都是后轮驱动，转弯时如果加油过急肯定会导致车辆原地打转。记住，只能当赛车进入直道时才可以将油门键和刹车键完全按到底。游戏的方向键在赛车低速时需要均匀点击，但高速时反而容易操控，有时几乎是一按即过，毫无拖泥带水之感。需要提醒你的是，赛车以高速入弯并出现轻微侧滑时一定要松开方向键，目的是使前轮回正并使侧滑不致过度，同时油门键也要适度收起，待车辆稳定后再逐渐增加油门力道。

F1 大奖赛

注意，油门键和刹车键是线性的，尤其刹车的 ABS 系统会使制动效率达到最高，决不会出现轮胎锁死的现象。加油速度也是精心模仿 F1 车手的踩踏力度而设置的，一般不会出现驱动轮打滑的现象。游戏的方向键是非线性的，需要玩家精确点击。游戏还带有方向盘模式，专门为拥有方向盘的玩家而设置。

世界超级摩托车锦标赛 2001

游戏中有一个特别功能需要特别注意，那就是摩托车转弯时，玩家既使不按油门键，赛车也会自动保持一个恒定车速而过弯，玩家不必再均匀点击油门键，需要做的仅仅是将车速稍稍降至这个弯道的极限速度以下。此外，只要速度合适，游戏的转向辅助系统令玩家只需按住方向键不放就可以使摩托以最佳行驶路线切入弯道。游戏的刹车是智能化的，会根据车辆在直道和弯道不同的附着力来取最[illegible]合适的制动力度，既使摩托车在弯中倾斜也决不会侧滑摔倒。游戏的油门力道稍强，既使将供油管缩至最小直径还是会令赛车在弯道中一窜一窜的。可以说，游戏的操控关键是什么时候将操控键按下去，只要第一下按准了，剩下的就比较容易掌控了。和其它游戏一样，游戏也附带超拟真难度供玩家尝试。

柯林·麦克雷拉力 Ⅱ

油门键、刹车键和方向键都设置得令玩家得心应手，游戏会根据弯道的具体情况调整油门、刹车和方向的力度，比如你在直道刹车，刹车力度就会增加一些，以增加制动效率，如果你在弯道刹车，刹车力度就会减少一些，以免轮胎锁死造成转向不足。游戏的倒车键和刹车键是同一个，遇到紧急事故时用起来得心应手。总之，游戏的键盘是智能化的，非常体贴玩家，尽管这多少会令游戏的拟真度稍有降低。

F1 2001

游戏的操控难度可以随时在驾驶座舱中调节，油门键、刹车键和方向键都有 3 档难度，分别是"完全助力"、"少许助力"和"完全模拟"。在"完全助力"模式下，玩家只要按住油门，赛车便会自动选择合适的油门力度、刹车力度和转向角度，这种智能化设计甚至可以使你通过电视摄像机的客观角度"驾驶"自己的赛车。游戏中的"少许助力"模式难度颇高，甚至可以说令玩家感到很别扭，玩家需要非常精确地操纵键盘，但游戏的难度多少超过了人体的承受极限。至于"完全模拟"模式，则完全是为方向盘设计的。

职业拉力锦标赛 2001

油门键和刹车键几乎处于"开关"状态，也就是说只要轻轻一按，油门力度和刹车力度就会很快达到 100%！你的任何一个猛烈的手指动作都会使赛车七扭八歪，仿佛酒后驾驶一般。游戏的方向键反应速度同样过快，赛车很容易"打摆子"，这就要求玩家要象一位"钢琴大师"那样摆弄你的键盘，点击要循序渐进，要点出节奏感。

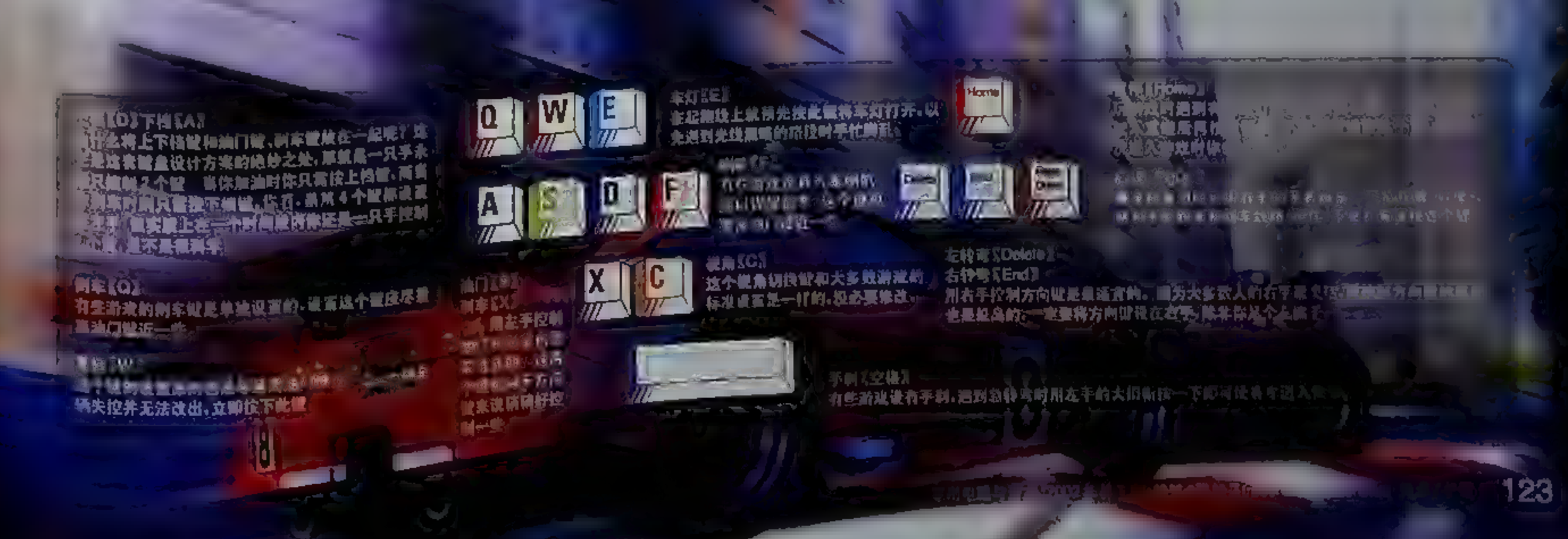
冠军拉力赛

游戏中，你可以调节方向键的灵敏度，如果你的技术尚不精湛，建议将方向键调得灵敏些，因为这款游戏中赛车的稳定性和抓地力都故意被设置得特别好，虽然转向速度加快，但决不会使赛车打摆子，你甚至可以在车辆侧滑过度或失控的情况下猛按反方向键将赛车纠回来，这在真实情况下几乎是不可能的。游戏的油门键和刹车键是线性，强力制动和急速加油都不会令赛车失控。总之，这款游戏的键盘操控较为容易，拟真度并不是很高。

云斯顿赛车Ⅳ

游戏的刹车系统永远不会使轮胎锁死，也就是被设置成防抱死状态。点击油门键时油门的力度是逐渐加上去的，后轮打滑的现象通常不会出现。方向键稍有难度，云斯顿赛道的弯道半径较大，而且方向键不会被自动锁定在一个最合适的角度，因此玩家要不停地微调方向，注意，是微调，只要轻轻点击就可以了。

最后，给键盘玩家的忠告是，购置一块质量上佳的键盘，常言道："工欲善其事，必先利其器"。祝你早日把键盘"抡"成方向盘，使你的车技提高到一个前所未有的高度。■





TONY HAWK'S PRO SKATER 3 劲爆职业滑板3

文 /gocool

极限运动被许多人认为是一种另类的体育运动，这项运动更多地体现了人类向自然界以及人类自身潜能挑战的过程。极限运动包含的种类很



多，例如 滑水、攀岩、冲浪、蹦极等等。在近几年来，极限运动得到了长足的发展，参与这项运动不仅可以锻炼人的身体，更可以磨炼意志。注意，极限运动也并非如同羽毛球、台球一样成为民间体育项目，参与极限运动需要更大的勇气，当然自身的身体条件也会起到极大的影响。幸好现在的人们可以通过另一个简单的途径感受到极限运动的新奇与刺激，那就是游戏软件。

在一些模拟极限运动的游戏中，玩家可以对冲浪、滑水、自行车甚至是野外生存都有所了解。通过游戏，玩家不仅感受到极限运动的一些特点，同时也能够依据游戏中的介绍来了解运动本身的一些规则。近来，在游戏的名称中加入著名运动员的名字，似乎是提高游戏知名度和销售量的好方法，正如《泰格伍茨的高尔夫》、《贝克汉姆的足球》一样，在滑板方面则有着著名的系列游戏 "托尼·霍克劲爆职业滑板"。

《托尼·霍克劲爆职业滑板3》以巡回赛为主，玩家将在置身



于街区、山坡等不同的环境中比赛，或者直接参加 U 型半管道的比赛来锻炼技术。如果你认为实力不行的话，可以先尝试游戏中的练习模式，等到熟悉了比赛场地之后再开始正式的计时比赛。从目前掌握的资料来看，游戏制作者所提供的游戏模式中不仅包括有巡回赛、冠军赛，甚至还会加入让玩家扮演速递员来接送物品的任务模式。想一想，除了开汽车、骑自行车外踩着滑板送东西也是相当有趣的尝试。

以真实取材的各地街区为背景，玩家在游戏中会踩着滑板穿梭于过往的行人和行驶着的车辆之间。使用新的绘图引擎使得本作中每个场景的建筑都体现得更为真实，另外场景的数量也大大的超过了前作。由多边形组成的人物形象极其生动，而人物的滑行动作表现也自然真实，在遇到摔倒或者碰撞的情况下，人物的面部会相应发生变化。游戏中穿插了滑板明星精彩





[illegible]之余又见识到[illegible]

在游戏中，玩家需要按照[illegible]同的[illegible]来相应选择适合使用的[illegible]，玩家可以通过比赛所赚取的[illegible]中的[illegible]块在游戏初[illegible]骨板进行改[illegible]，在[illegible]会遇到不同的天气影响，[illegible]就是雨天所造成的路滑[illegible]会对滑板的轮子产生影响，当然你也不能无所顾忌地在街头飞驰，也许这些担心仅仅出于对你所掌握技术的考虑。尽管谁也不想因为在街头滑板而出现交通事故，但是游戏里却包含了这样的设定。在游戏中玩家绝对不会单独一个人进行比赛，你可以接受电脑或者是其他玩家的挑战。这里要注意，虽然游戏有难度的设定但是低级别的电脑选手依然会比你这个初学者要老练的多，他几乎不可能去犯那些低级的错误。

游戏的操作感模拟出了极为真实的现场效果，虽然只是简单的通过键盘或者手柄来实现，但是玩家依然会置身其中，同时享受到如同双脚乘上滑板飞驰般的真实感觉。游戏的音效在滑轮摩擦地面、滑板与横栏撞击，甚至是在失控后人物倒地所发出的声音等细节效果上也模拟得恰倒好处。如果你已经掌握了高超的滑板技巧，那么你可以前往罗得岛、洛杉基、加拿大、东京、巴黎等地接受更高难度的挑战。想想当你在做速降滑行的时候不慎跌落山谷，也许这就是最真实的极限运动！

虽然从作品的名字中似乎让人感到游戏的主角会是 Tony Hawk，但事实上其他明星的助阵也是必不可少的，或许游戏中的某[illegible]已久的人物。除了 Tony Caballero、Rune Glifberg、Bucky Lasek、Andrew Reynolds、Elissa Steamer、Jamie Thomas 等，他们也都是滑板运动界响当当[illegible]！当然玩家也可以自己来创建人物。游戏允许你选择男性和女性角色，改变人物的眼镜、头发、臂章甚至还包括纹身的图案。但是我觉得与其他朋友通过联网来进行游戏才能够获得最大的乐趣，在目前的版本中确定允许最多四名玩家来一起游戏。最后就让我们共同期待游戏的正式发售吧。

滑板运动的起源和发展

在美丽的加洲海岸边，几个冲浪者正在焦急等待着海面上出现大浪。但是他们始终没等到，于是在寂寞难耐的时候有人将旱冰鞋的支架钉在了一块类似冲浪板形状的木板上，他们发现冲浪运动中的一些技巧同样可以在滑板上使用。虽然最初人们的想法很简单，只是为了过过冲浪瘾，但正是这样一项伟大的发明 -- 滑板诞生了，并开始广为流传。



事实上，最初滑板的销量一直不好，直到 1937 年一个叫 Frank 的人改进了滑板的轮子。新型滑板拆掉了原先的金属轮子，而改为由聚氨酯这样的弹性材料所制作的滑轮，这样的改进有效地增加了滑板的灵活性，同时减少了使用者会[illegible]力金属轮毂及硬物而被摔伤的情况。

几乎在每项运动发展[illegible]中，器材会随之不断改进，[illegible]不例外。最初滑板的外型仅仅是块长方的木板，经过改进后的滑板前端变成了椭圆的流线型，而后端则微微翘起，有助于实现腾空的技巧。

如果按照用途以及使用的环境来分，当初的滑板大致可分为街式、平地自由花式、泳池花式、半管道式、下山速降这五种，街式和半



管道式则是现在最为流行的。随后泳池花式和半管道式结合又出现了现在的高台花式。平地自由花式目前已经销声匿迹。下山速降式虽然也有一些爱好者，但后来人们改用装有四个轮子及支架的长雪撬来玩，这比用滑板下山速降刺激多了。

滑板目前发展出现了两头都翘起的形状，利用铝合金和碳纤维材料做成的板身则更加轻便，在轮子上速度 + 硬度 + 反弹性的完美滑轮也已经开始使用。滑板运动虽然作为冲浪运动在陆地上的延伸，但是由于前者常会受到地理以及气候条件的限制，而后者因其具有更大的自由度而吸引了更多的爱好者。

Tony Hawk，杰出的运动员

Tony Hawk 的拥护者相信他可以去做体操运动员、高空杂技演员或者是魔术师，这些赞誉都标志着 Tony Hawk 已经成为了滑板运动爱好者心目中的偶像。在他 14 岁的时候，那一套令人眼花缭乱的滑板技巧就已经令人感到惊奇和由衷的钦佩。Tony 的高超技艺使得越来越多的人开始把注意力放到滑板这项极限运动上来，可以说

Tony Hawk 为这项体育[illegible]

Tony Hawk 拥有的第一块滑板是兄长 Steve 送给他的，而两年以后，他就组建了一个小型体育社团，这件事情令他父亲 Frank 感到很惊奇。从此 Tony Hawk 放弃了 11 岁开始的棒球运动，他决定证明滑板运动并不是人们传统观念上的一种带有叛逆性的消遣，它也更不是只有那些仅仅十几岁刺着纹身的孩子们简单摆弄着的东西，这项运动需要你付出更多的汗水和努力。今天，我想那些拿着六位数收入的

顶级滑板高手们一定都会感谢多年前 Tony Hawk 为这项运动所做的努力。

在 Tony Hawk 的比赛生涯中每次成绩几乎总是在第一名到第二名之间徘徊，同时他创造出了比 80 年代更多的新技巧。Tony 同时也得到了来自欧洲、澳洲、日本以及世界各地滑板爱好者的支持。

在 33 岁的时候， Tony 因为能够在空中做出连续两次 360 度翻滚的动作而越发知名。最初每次比赛对于 Tony 来说似乎只是为了解决生活上的开销，直到他真正通过滑板运动得到了属于自己的家。1999 年 Tony 参加了 "X-GAME" 的展会以及一年一度的 "MTV 运动与音乐" 的庆典，到了 2000 年 Tony 写了一本畅销书《HAWK· 职业滑板者》，同年又被 ESPN 授予最佳另类运动员奖。在他的影响下，美国出现了更多的滑板场地，同时也促进了其他极限运动，例如花式自行车运动得到发展。

2001 年，Tony 因为他为滑板这项运动所做出的成绩而再次受到 ESPN 颁发的奖项。以他为主角的电子游戏 "Tony Hawk 职业滑板" 在 PlayStation、Dreamcast、GameBoy 和 PC 平台上畅销。同时他又得到了最受欢迎的男性运动员以及最佳电视游戏的奖项。

作为滑板协会主席的 Tony 开始为参加各种商业活动做宣传，其中包括乳品、酒、可口可乐以及其他的运动饮料。现在 Tony 已经很少出现在滑板赛场上了，这令无数的支持者感到惋惜。也许此时他只



想在加里福尼亚的家中，和他的妻子 Erin 以及两个孩子 Riley 和 Spencer 过着平静的生活。■

Tony Hawk's Pro Skater 3
Neversoft
2002 年第一季度
运动[illegible]
未定
英文
A









文/黄金左脚

冠军足球经理“Championship Manager”系列游戏（后文简称CM）在中国早已为广大玩家和足球迷熟知，尤其是在中国队冲出亚洲以后，球迷的热情有增无减，而且对足球的理解也逐渐地加深。在大家开始把目光逐渐转移到欧洲高水平联赛中时，“CM”系列最新作《冠军足球经理01-02》简体中文版本也将在明年年初在国内登场，众多球迷加游迷们挑灯夜战的日子又将来临了。

▲游戏设置页面

新的CM虽然在引擎上没有改动，但是在设计上还是有所创新，更加贴近现实的足球运动了。CM01-02与前作最大的区别就是关于球员的转会制度。2001年国际足联决议通过了新的转会方案，这在CM01-02中也得到了具体体现。在游戏进行到2001年9月1日左右的时候，你会得到一条消息，国际足联决定开始实行新的转会制度（FIFA announce transfer system change）。然后你会在转会窗口（Transfer Windows）、合约保护（Contract Protection）以及青年球员（Young Players）等窗口看到一些关于新转会制度的细则，举例示范等等。当然在球员的合约窗口你会看到该球员的合同是否受到保护等等。CM01-02取消了非欧盟球员上场的限制，你可以任意购买世界各地的球员。但是球员越来越高的转会资金和巨大签字费支出，往往使你被董事会压得抬不起头。

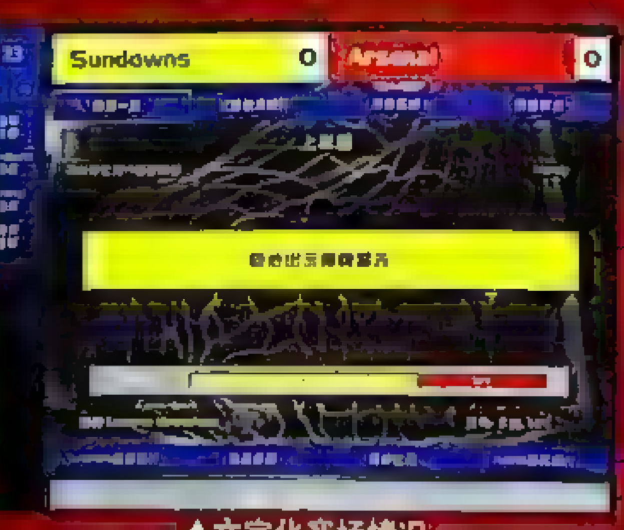
▲球员完整属性

另一个比较明显的变化，你可以派出自己的球探去刺探下一场比赛对手的军情。了解到对方教练的擅长阵型，以及对手的强弱所在。和以往有所不同，在CM01-02中你不能再直接看到某些年轻球员的能力值。你需要派出你的球探去观察他，才能看到该球员的准确数值。还可以把该球员加进你的记事本，游戏会随时提醒你他的潜力。另外，在最新版本中增加了一个球员比较的选项。你可以选择两个球员，通过Compare Player比较两人的属性。这样你就可以清楚的了解到赫斯基和欧文的区别。

作为“CM”系列的卖点之一，游戏的真实性一向被广大的玩家认可，联赛各级球队的资料将是最新的，而且在业余联赛中所有的球员数据也得到了最大程度的更新。新作中设计者更加认可球迷的力量，这个改变主要体现在“最后通牒”这个新增加的选项。在转会时，你也许总为转会资金不足而签不到自己理想中的球员，同时导致球队的成绩不理想。现在游戏有了这个功能以后，你在向俱乐部提出增加转会基金上限但却遭到俱乐部董事会拒绝时，你可以向董事会施加压力，在得到大多数球迷的支持下，只要你坚持不懈，俱乐部会迫于压力给你一些资金使用。在这种情况下你就可以以天价转会到一名大牌球星了。随之而来的是球迷支持率的大幅度上升，套票销售状况的好转以及新闻界高度地赞扬，最实惠的就是球队的财政报表收入在直线上升。注意，这种“最后通牒”不能经常使用，否则老板会炒你的鱿鱼。在球员争取提高工资上限时也是如此，为了留住优秀的球员，你当然可以冒一下风险再次要挟一下老板，记住要先存档哟。

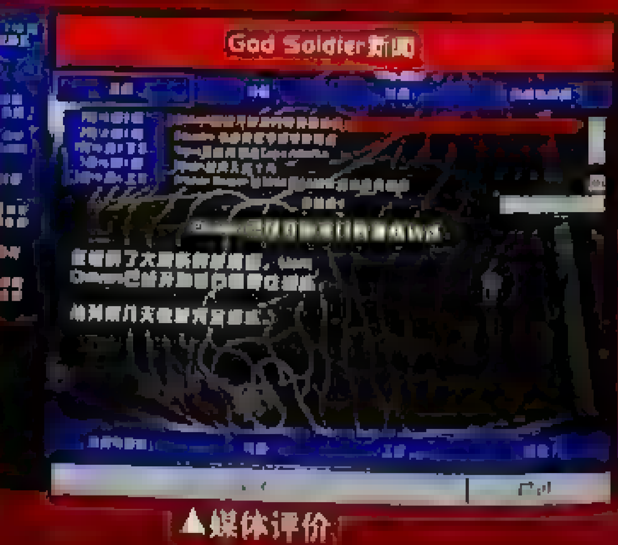
在CM01-02中，媒体的评论被放在比较重要的位置，媒体中对球队的评价大大地增加。大量媒体反馈和评论将对你执教球队产生巨大的影响。

其实玩CM的最大乐趣在于发现和培养超级新星，更具戏剧性的是现实中大红大紫的优秀年轻球员几乎都在CM前几个版本中预言到了，由此可见游戏的专业性之强。当你培养出一位超级巨星，眼看着他的身价从100K爆涨到10M的时候，这种成就感是难以言表的。新作并没有对球员的能力设定，战术设置等做出调整，延续了00-01的系统。另外游戏依然延续了经典的文字比赛模式，就这种模式来说可谓是褒贬不一，有的人希望看到精彩的2D或者3D的比赛画面，而有人则以为通过这种纯文字的比赛模式可以引发对比赛过程的无限遐想。其实每种看法都代表了一种倾向，就这点来说没有哪种模式更为优秀，只有依靠玩家的喜好决定。



▲文字化赛场情况

CM01-02是CM3的最后一个升级版本，对于CM的爱好者来说可以说是最后的喜悦。同时CM01-02也是CM4推出之前的准备工作之一，相信“CM”系列必将逐步走向完美。目前《冠军足球经理01-02》中文版的汉化工作正在紧张有序地进行中，从目前资料看希望届时能给国内玩家一份满意的答案。■



▲媒体评价

名称	冠军足球经理01-02	类型	运动|SP|
制作	SSI/EIDOS	代理	天人互动
上市	2002.1	版本	中文



Links
微软高尔夫2001
资料篇2
THE BEST-SELLING GOLF SIM OF ALL TIME

文/DSotM

高尔夫球是一项高雅的运动，起源于苏格兰民间，形成于14、15世纪，距今已有500余年的历史。透过高尔夫球的英文名称“GOLF”，我们便能体会到这项运动的幽雅之处。G代表绿色（Green），绿色是大自然的主色，高尔夫球便是回归自然，享受自然的象征，O代表氧气（Oxygen），同时也意味着生命因此会充满生机，L代表阳光（Light），阳光则是一切生命的开始，F代表友谊（Friendship）。所有这一切正是高尔夫球的最终魅力所在。

众所周知，高尔夫球是一项高雅运动，但同时这也是一项奢侈的运动。单就每名选手所配备的球杆来说。高尔夫球击球杆分为木杆和铁杆两种，其中木杆又分为1-5号，击远距离球通常使用木杆。1号木杆最长，杆头角最小，击球有力，称作开球杆，常在4杆洞和5杆洞场地上开球使用。2-5号杆则在良好的球道上使用。铁杆按长度分为1-9号。为使球落点准确，多使用铁杆。铁杆按用途不同分劈起杆、沙杆、拨推杆。劈起杆杆头角较大，在百码之内专打高近球；沙杆宜在沙坑击球；拨推杆专用于果岭上击球。1……铁杆称为长铁杆，杆长且重，击……离远，4-6号铁杆称为中铁杆，……较高，球落地后能滚……7-9号铁杆称为短……离和不易击球的球位及深草中使用。通常，每名选手备有不超过14根一套的球杆，一般包括3-4根木杆、7根铁杆、劈起杆、沙杆和拨推杆。配备这样一套装备的花费相当之大，所以高尔夫球也常被认为是一项贵族运动。

随着关注人群的增加，高尔夫运动也开始活跃在电脑屏幕上。尽管模拟的高尔夫似乎已经失去了运动原有的众多魅力，家中没有郊外新鲜的空气，没有郊外充足的阳光，更没有朋友跟你一同享受竞赛的乐趣，但游戏同样给那些习惯了战争的玩家带来了更多的休闲与放松。在众多高尔夫球模拟游戏中，Microsoft的“微软高尔夫Links”系列堪称其中的佳作。继2000年底推出了Links 2001之后，Microsoft又连续发布了Links Expansion Pack和Links Championship Edition，在2001年11月最终推出了Links Expansion Pack Volume 2——Links 2001最后一部资料篇。

作为资料篇，自然要继承、发展原作的诸多特色，而其中又以继承为主。高尔夫运动作为休闲项目，画面表现必定要追求清新自然，Links Exp2同样继承了原作亮丽的风格，那是一种赏心悦目的感觉。但这“赏心悦目”只是咋看的体会，如果你仔细观察，将会发现游戏中的画面背景仍然是平面的，所有的景物——树木、天空、沙丘和池塘——都是由2D图片拼接而成，缺乏立体效果，看上去毫无生气。游戏中虽然为参赛选手设计增加了一些细节动作，但事实上这些努力并没有达到预期的效果，你经常会发现选手在连续几次击球后做出同样的庆祝动作，长时间后一种厌倦的情绪油然而生。现实中的高尔夫运动并不是一项单纯的体育竞技项目，参与该运动的人都期望着享受到竞赛之外更多的乐趣。相信在正式的续作中，这些细节效果上的不足将会有所改进。

“微软高尔夫Links”系列最大的优势在于物理力学引擎的设计。在Links Exp2中物理真实性的设计依然出众，击球力量、角度的体现，球滚动和飞行的物理效果完全继承了系列一贯优异的表现。

在继承了基本特性之后，Links Exp2为玩家带来了四个全新的仿真赛场和一个虚拟的奖励场地。另外在新资料篇中，你除了可以选择操纵以往的Arnie Palmer、Sergio Garcia等人外，你还可以选择Craig Stadler和Dan Forsman，不过资料篇中仍然没有大名鼎鼎的Tiger Woods，你只能在EA SPORTS的同类作品中去领略他的风采了。自由创建选手的功能仍被保留，你可以调整其各项能力，包括左右手习惯、外貌、动作习惯和俱乐部所属。此外你甚至可以将你自己的照片引入游戏，真正创造属于自己的比赛。

总体来说，Links Exp2作为Links 2001年终最后一部资料篇，继承了原作的多数特性，提供了全新的赛事和选手。作为喜爱或是希望了解这项运动的朋友都可以去尝试一番，在充满阳光的游戏中享受那一份悠闲。■

游戏名称 Links Expansion Pack Volume 2

出品公司	Microsoft	3D加速卡	DS3D
国内发行	未定	多人游戏	支持
发行版本	1CD	控制方式	键盘+鼠标
游戏类型	运动|SP|	出品日期	2001.11.28
3D加速卡	D3D	官方网站	www.microsoft.com

最低配置 PII266MHz、[illegible]8MB、4MB SVGA、50MB硬盘
推荐配置 PII350MHz、64MB、16MB 3D显卡、240MB硬盘
优点 完全仿真……休闲
缺点 画面质量……细节的欠缺



帝国也疯狂

帝国时代卡片游戏异军突起

深受广大玩家喜爱的即时策略游戏"帝国时代"系列已经以一种新的玩法出现并在国外掀起热潮，而今这款正在风靡世界的《帝国时代》卡片游戏也已出现在中国玩家面前。

源于微软屡获大奖的电脑游戏，并由官方授权的"帝国时代扩充系列卡片游戏"（Age of Empires Expandable Card Game）由 Journeyman Press 出品……

每个起始套包括：

- □ 100张卡（包括4张时代卡）的套牌
- □ 1本规则手册
- □ 1张文明卡
- □ 1个补充包

每个补充包有12张卡，包括2张……18元。



黑暗与绝望的世界

万智牌之绝境系列套牌

在……

白色，其力量的源泉来自平原，代表着荒野与秩序。

蓝色，其力量的源泉来自岛屿，代表着心灵之力。

黑色，其力量的源泉来自沼泽，代表着黑暗与绝望。

红色，其力量的源泉来自山脉，代表着混沌。

绿色其力量的源泉来自树林，代表着大自然的延续与成长。

这些不同颜色的魔法力相辅相成，同时又互相克制。

这就是魔法风云会（Magic The Gathering），也就是久盛不衰的集换式卡牌健智运动"万智牌"。

黑色，是无边际的黑暗与绝望，是令人窒息的，它蕴涵着一场一触即发、撼人魂魄的战争。

万智牌之"绝境"系列（Torment）是"奥德赛"系列（Odyssey）的第一个子环境，同样拥有着死亡的恐怖、无尽的悲哀，以及战士的鲜血。在"绝境"系列中，黑色牌的威力达到了前所未有的程度。这将会对其它色系的牌造成何种程度的影响呢？同时，黑色牌独一无二的特色能够维持多久呢？让我们拭目以待吧！

那么，哪里有"绝境"系列套牌的相关信息？它独具特色的技巧与特性是什么？它到底能带给我们什么样的另类气息？在此系列于2002年2月上市之前，我们有幸可以在此向各位透露一二，希望能帮助大家对"绝境"这个充斥了黑暗与绝望，但同时又为我们带来无尽的传奇与挑战的世界有个初步了解。

"绝境"是以黑色牌为主力的系列套牌，由此，我们的话题就必须自然而然地围绕"绝境"这种独特的颜色搭配及由此而产生……

……达到了30……仅占15%的比例。而且……也都拥有类似于黑色牌的能力。由于威世智公司（Wizards of the Coast）从未发行过由一种颜色占据绝对优势的套牌系列，所以……对这一全新的概念……陌生。……白色牌的牌手……中绿色及白色……失望。

此外，有……在此向大家……

吸血鬼……敌人的……吸血鬼"……在后期版本中……黑色生物牌。而在"绝境"……"宁格氏吸血鬼"……最新系列中……的威力……是一切又尽在……之中。

正如著名的……Daniella Stahl 曾经说过的，对于任何一个故事来说，也没有比环境和氛围更重要的了。的确，当一个故事呈现在我们脑海里时，对于我们来讲，它的氛围是左右我们的感觉的极其重要的因素。"绝境"也是一样。"绝境"所体现的那种死亡的恐怖，对生命的嘲弄，对力量的渴求已经比其情节更加让人沉迷。可以说，"绝境"所散发出的气息已经超越了它本身的套牌所能带给我们的全部内涵。

恐惧与希望，你选择哪个？■



魔戒之王

集换式卡片游戏

天下魔戒有三枚属于小精灵国王，
七枚在伟大的矮人王手中，
九枚属于寿命不长的世间凡人，
还有一枚属于黑暗之君，在黑暗宝座上，
在魔尔多国那阴影居住的地方。
这一枚魔戒统辖着全部戒指，
持有它就在冥冥中举动若方，
持有它就能找到所有魔戒，
在魔尔多国那阴影居住的地方。

延伸系列将跟随电影《魔戒三部曲》在2002年、2003年、2004年陆续上市，其史诗般宏大的魔幻故事，亦幻亦真的画面，完备的游戏机制，快速变换的战略游戏，让全世界的魔戒迷和卡片游戏迷激动不已。为了让中国广大的游戏迷能分享这个奇幻的卡片游戏世界，北京新造界公司已经从美国引进了《魔戒之王》集换式卡片游戏，让我们抢先一睹它的风采吧。

魔戒 THE LORD OF THE RINGS

集换式卡片游戏

起始包零售价：90元／盒
补充包零售价：28元／包

* 9 个延伸系列
* 史诗般宏大的魔幻故事
* 完备的游戏机制
* 全新，快速变幻的战略游戏
* 全套 365 张卡片，闪卡随机插放



AGE of EMPIRES II
帝国时代
扩充式卡片游戏

☆ 与电脑游戏相似的概念和要求
☆ 根据十八个文明构筑自己的套牌
☆ 变化万千的组合方式
☆ 单人或多人的对战模式

起始包零售价：90元／盒
补充包零售价：28元／包

YU-GI-OH!
遊戯王
オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ
游戏王集换式卡片游戏

☆ 日本排名第一的卡片游戏
☆ 以高桥和希同名漫画为蓝本
☆ 设计巧妙的对战机制
☆ 精美的卡片画面

零售价：15元／包

MagicRuler SpellofMask ThousandEy

北京新边界科技有限公司
电话：(010) 64200782/83 网址：http://www.newedge.com.cn

富甲天下3
MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS III

郡雄并起十一路，一统天下魏蜀吴。
智慧胆识拼手气，皇图霸业无人敌。
刀光剑影不够看，百种绝招更炫烂。
贱买贵卖通有无，小本生意成巨富。
孤城无援岂能守，攻城掠地占一州。
丰富内容更有趣、轻轻松松玩游戏。

攻城掠地、用兵设谋，
经典特色精采重现。
剧情模式、贸易经商，
全新乐趣再创高峰。

疾驰木马疆如风，纵横赌场伺钱神，成王败寇莫在意，笑看三国好风情！

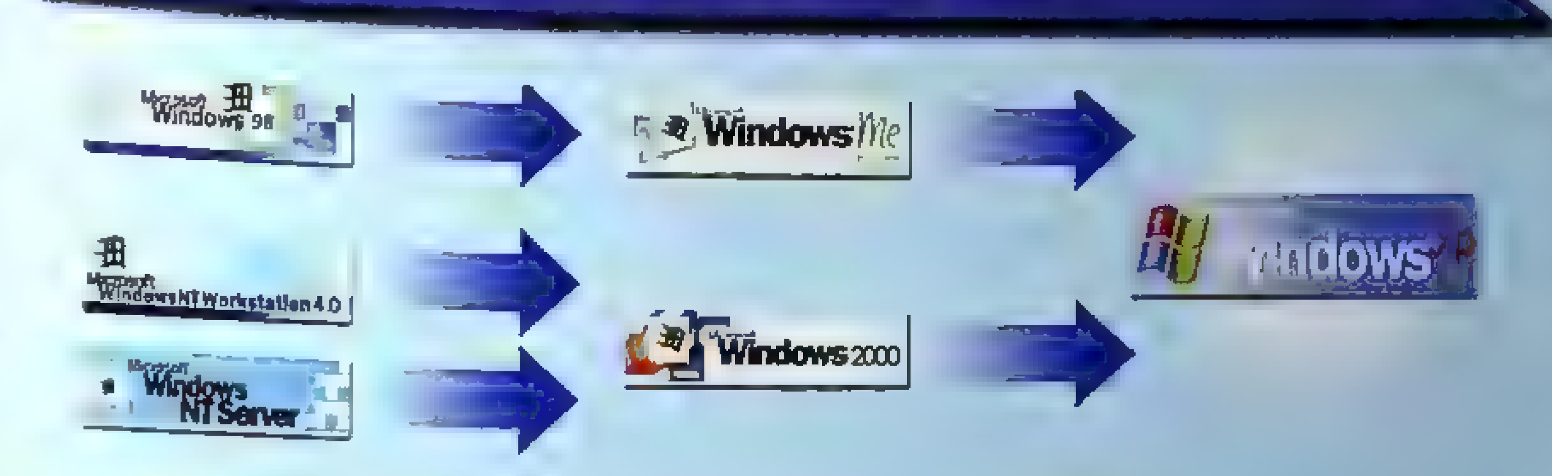
T-TIME
www.ttime.com.tw
光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
北京市海淀区上地东里一区四号楼607室 邮编:100085
电话:010-62986585 传真:010-62986586

Windows XP

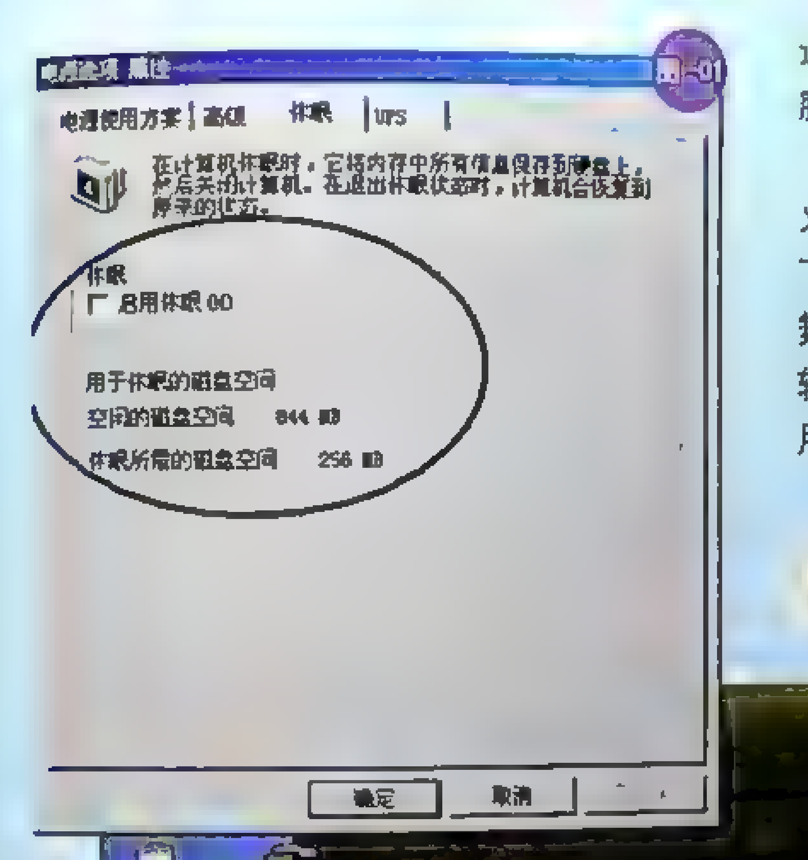


数字时代的最佳体验

一．划时代的登场



2001年11月9日，Windows XP（以下简称WinXP）简体中文版在无数厂商和用户期待的目光中闪亮登场。作为微软划时代的操作系统，WinXP在执行效能、稳定性、安全性、周边支持和网络特性各方面都较前几代产品有了大幅度飞跃。初次使用WinXP的玩家都会在见到它时，眼前为之一亮。XP的创意来自于英文eXPerience的缩写，它着重体现微软所诉求的“体验”要素。WinXP将如何重新定义个人、电脑与网络三者之间的关系，我们将拭目以待。本期《家》就此为您做一个全方位的WinXP酷炫报道。



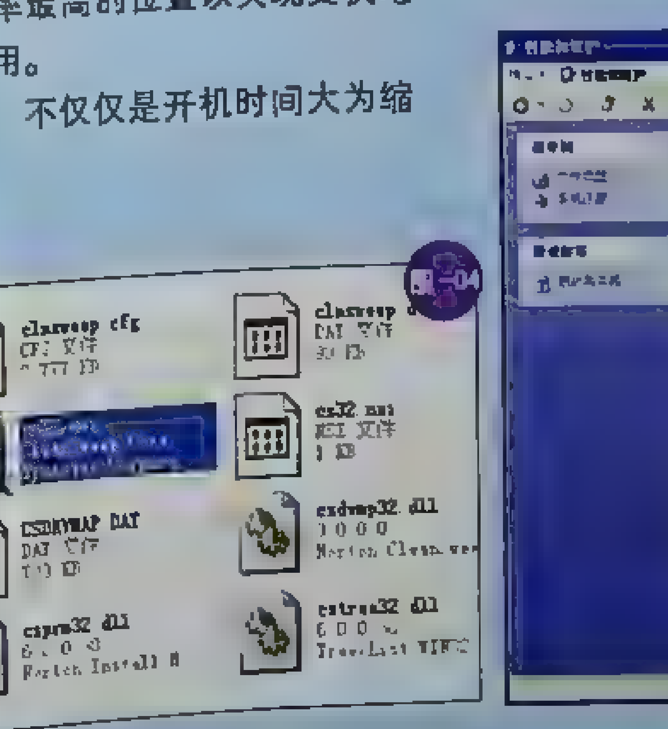
【里程碑式的操作系统】

自从Windows视窗系统诞生后，在过去的十几年时间里，微软在家用和商用电脑两个领域，一直采用不同的平台系列。

现在这种“分裂”局面行将结束，未来广义的PC兼容平台会全部统合到WinXP的旗下。它将是网络应用和数码科技的最佳表演舞台。在这里，WinXP把各种硬件设备和应用软件紧密结合在一起，提供给用户高效、易用、稳定和安全的完美服务。

【快速强大、动力澎湃】

用过DOS的玩家一定还对初次运行Win98时那漫长的启动记忆犹新，Win2000的用户这方面体验恐怕就更深刻了。现在，WinXP支持更快地启动，微软许诺在一般情况下开机过程将不超过30秒。这包括I/O设备初始化、加载操作系统和进行密码登录等诸多步骤。实现这个过程应用了WinXP称为“预先读取”的技术。大部分操作系统在初始化设备的同时即被加载。操作系统会重新整理开机所需代码和数据，在相同硬件和软件配置下引导您的电脑数次，WinXP会将启动文件移到硬盘访问效率最高的位置以实现更快地调用。

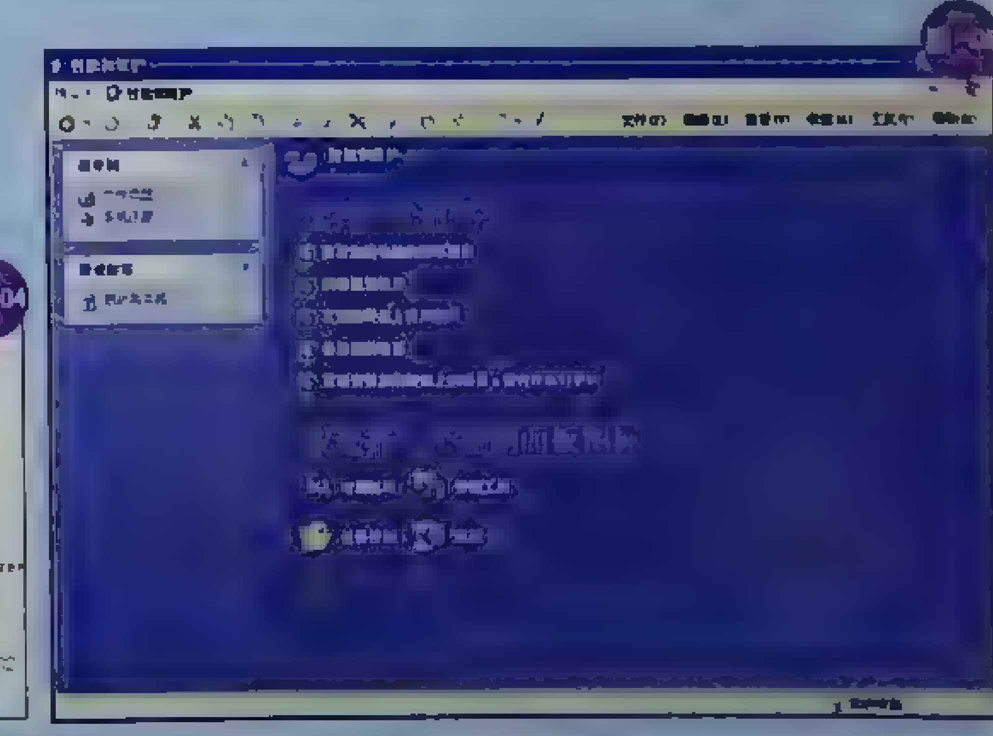


不仅仅是开机时间大为缩短，软件日常操作也变得更迅捷。在WinXP下同时运行数个应用程序时，您仍然可以处理大量计算任务——只要满足微软建议的最低硬件需求。开机时用到的“预读”技术，在一般应用中也得以发挥作用。一个程序被运行数次以后，WinXP就会判断出启动它所需的全部代码和链接库文件都在哪里，然后在硬盘上重新安排这些数据的位置，使之下次更快地被加载到内存。随着时间的推移，玩家会注意到在以前Windows版本中启动特别漫长的一些程序现在响应速度大大提高了。

“待机”和“休眠”是WinXP诸多引人功能中的两个亮点。前者使显示器和硬盘关闭，用户正在处理的信息将被存储在内存，这样很快可以从停止处恢复原状，继续处理进程。而后者，“休眠”可以关闭计算机——但不必关闭已开启的应用程序并保存数据——这个状态下，WinXP将正在处理的任务直接存储到硬盘特定区域，下次开机时系统首先读取这里的信息，迅速让玩家完全回到上次关机时的状态——当然，您必须为此付出约300MB的硬盘空间（图-01）。

【简单易用、轻松上手】

在一套完整的电脑系统里，以微软的眼光来看，希望WinXP可以在其中扮演路由器（HUB）的角色——推出时即兼容1万5千种硬件、可顺利运行超过2千种现有软件——能轻松地和周边设备连接协作，面对越来越复杂



的应用需求，提供给用户愈发简单的操作体验

任务栏和桌面是玩家在 WinXP 中最常接触的部分。当您开启了过多的窗口时，WinXP 自动把同类任务以群组的形式[illegible]（图 -02），便于用户查找。凌乱的桌面图标虽然方便启动程序，但[illegible]时，也许你很希望可以立即“眼不见，心不烦”。想达到这个目的，“桌面清理向导”可以帮助[illegible]检查桌面和任务栏状态区，并提供建议，清除不常使用的快捷方式以保持“环境整洁”（图 -03）。资源管理器现在可以提供更多文件信息给用户，玩家不必[illegible]就可以先大致了解目标文档的内容或属性（图 -04）。“控制面板”新的“类别视图”使得浏览常用设置和控制系统设定更容易。它采用以任务为导向的方法，突出显示常见任务和不确定任务（图 -05）。

【稳定坚实、百折不挠】

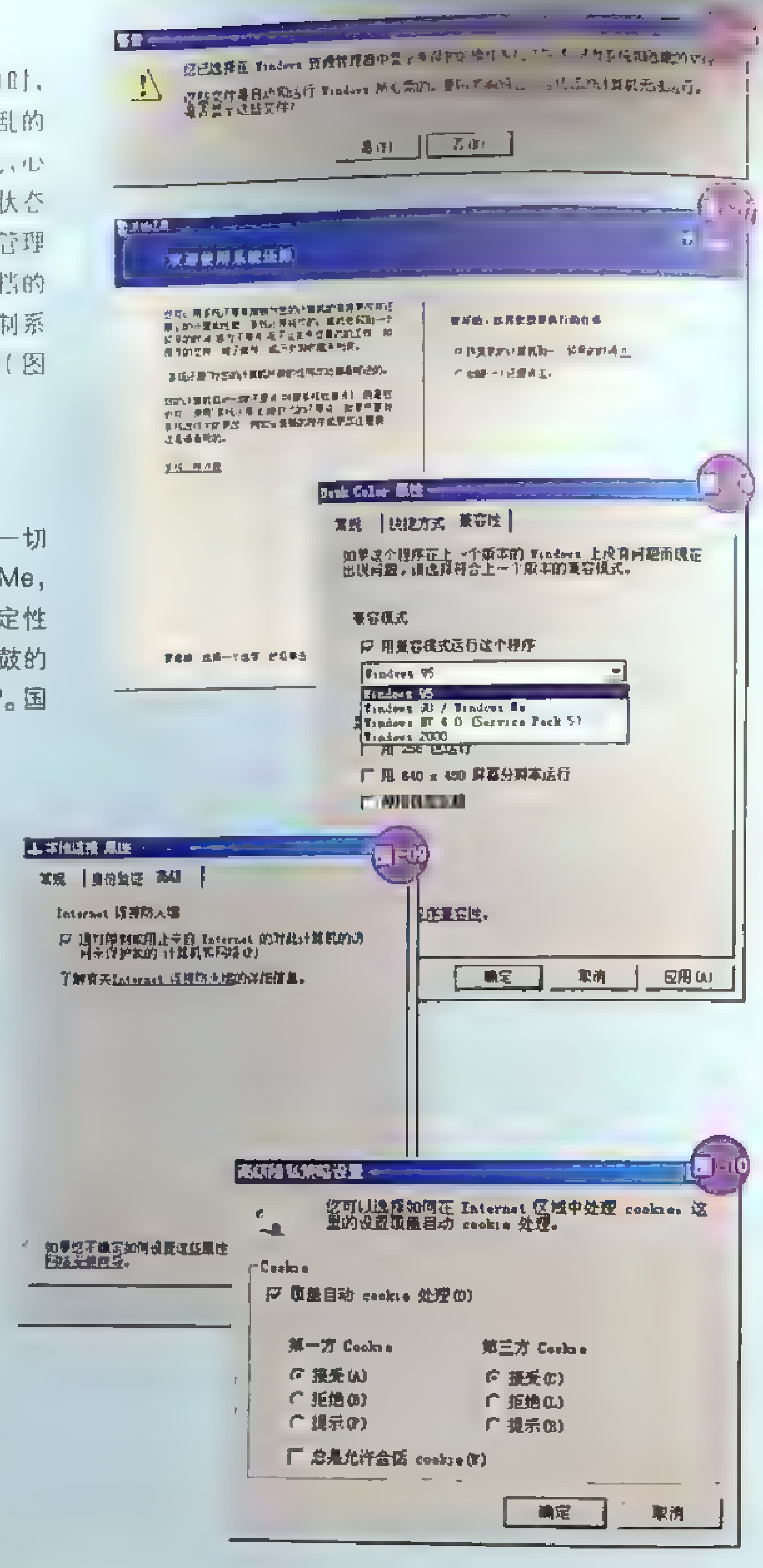
作为底层应用平台，除了提供用户丰富的功能和简便的操作之外，所有一切的前提是要有良好的“稳定”基础。相对于前代 PC 操作系统 Windows 9x/Me，WinXP 采用同 Windows 2000 一样的纯 32 位内核，将商用电脑和服务器的稳定性带到个人用户面前。在这个 All-in-One 的整合环境下，无论是喜欢东捣鼓西捣鼓的电脑初哥，还是对数据可靠性有较高要求的专业用户，都可以放心地使用 WinXP。国外权威网站的最新测试表明，WinXP 在模拟实际应用的环境下可以连续不间断地正常运行 37 天以上，而无须关机或重新启动。

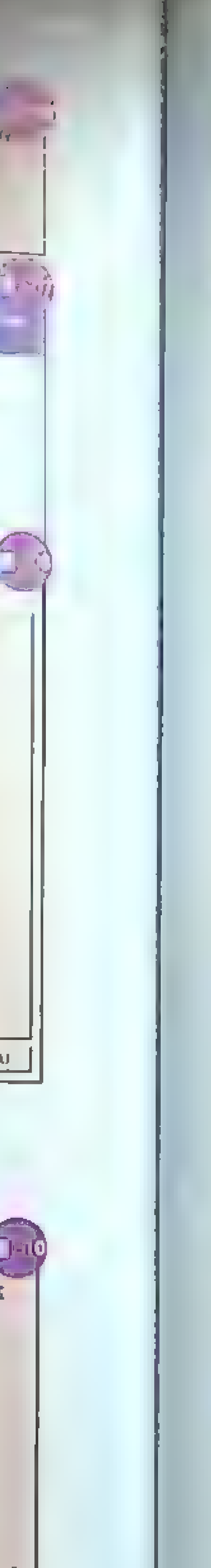
WinXP 对系统稳定运行所必需的关键文件加以保护。默认状态下，重要的系统目录是被隐藏起来的（图 -06）。在某些情况下，当您误删除或覆盖了这些内容时，WinXP 首先会在屏幕给出提示警告，然后在下次启动时要求用户插入安装光盘恢复这些文件。

当然，稳定并不代表万无一失，即使强大如微软者，也无法保证所有软件可以在一起很好地工作。但 WinXP 允许您在电脑出现故障后将系统还原到正常状态。和 WinMe 一样，新的操作系统也采用了“系统还原”技术。这和很多字处理或图形编辑软件中的“撤销”命令相似。在用户使用电脑时，它监视并记录各种重要改动。当系统设置被改变并出现问题，您可以很容易地“撤销”更改。

而对于初级用户而言，尝试安装各类新软件或升级未经认证的驱动程序，往往对电脑效能和稳定带来负面影响，“系统还原”则可以帮助计算机恢复正常——安装一个新程序或对系统进行其他重大改动，WinXP 都会创建“还原点”（图 -07）。

对于从 Win 9x /Me 升级到 WinXP 的玩家而言，如果您喜欢用的一个软件过去可以很好地运行，那么恭喜，它在 WinXP 下可以同样为你服务，基本上不会出现 9x 升级到 2000 时那种兼容问题。如果某个软件暂时无法直接运行在 WinXP 环境，玩家可以手动为它选定一个合适的兼容模式，包括 WinNT 4.0 或 Win 9x/Me——这样做并不会降低性能（图 -08）。当然最好的方法还是即时联络软件商以获得该软件的最新版本或从 WinXP 的专用站点进行升级。





【安全可靠、拒敌千里】

连接 Internet 使个人电脑不再是信息孤岛，但无论在线聊天还是收发电子邮件，您的计算机受到黑客或恶性病毒袭击的可能性已经越来越高。WinXP 针对个人信息安全内置了“Internet 连接防火墙”，大大提高了联机安全（图 -09）。访问喜爱的站点难免要和 Cookie 打交道，这种保存个人访问设置的小文件，在某些情况下会成为用户信息安全的噩梦。现在使用 WinXP 附带的 Internet Explorer 6，您可以完全控制 Web 浏览时的安全和隐私级别，指定是否允许站点使用 Cookie 来搜集您的信息（图 -10）。

Tips-01：

什么配置的电脑可以安装并运行 WinXP？一起来看看微软给出的推荐。

- 300MHz 或更高主频的处理器；最低 233MHz；
- 推荐使用 128MB 或更多内存；最低 64MB，但可能限制性能和部分功能；
- 1.5GB 可用的硬盘空间，根据选择的应用程序、功能实际要求和网络安装，可能需要额外的硬盘空间。
- 支持 SVGA（800×600 象素）的显示器和显示卡；
- CD 或 DVD 光盘驱动器；
- 键盘、微软鼠标或兼容的定位设备。

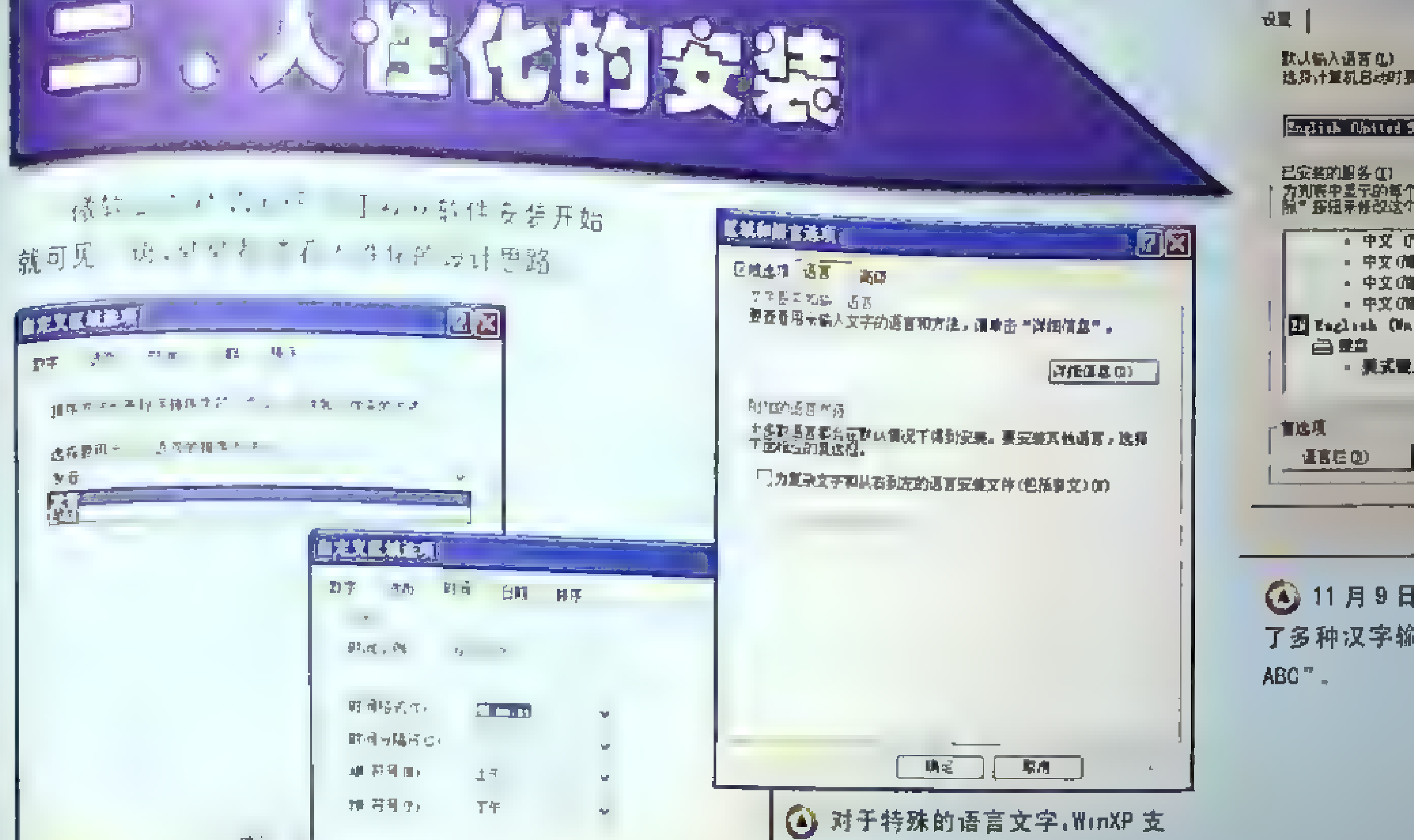
以上文字来自 WinXP 包装盒的说明，编辑部新人类“月月”在他的 PⅡ-350/128MB 电脑上安装了 WinXP，小弟在旁边看了看——Hmm，系统跑起来活蹦乱跳 DI，很不错。

Tips-02：

如果您是从 DOS 环境下安装 WinXP，先运行 Smartdrv.exe，然后再使用 Winnt.exe 安装系统，可以节约很多从光盘向硬盘复制临时文件的时间，否则真会“等得花儿也谢了”！

二、人性化的安装

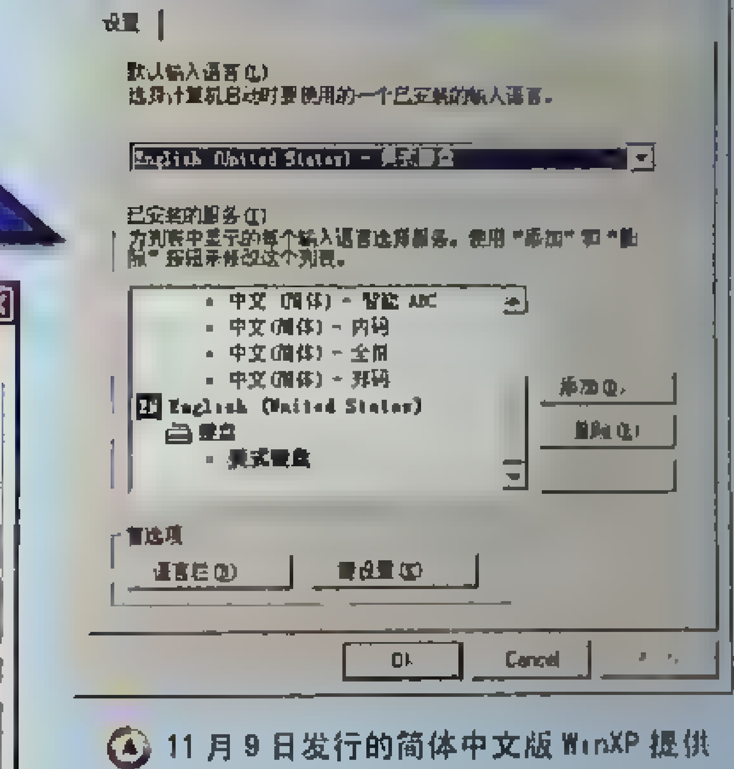
[illegible]软件安装开始就可见[illegible]设计思路



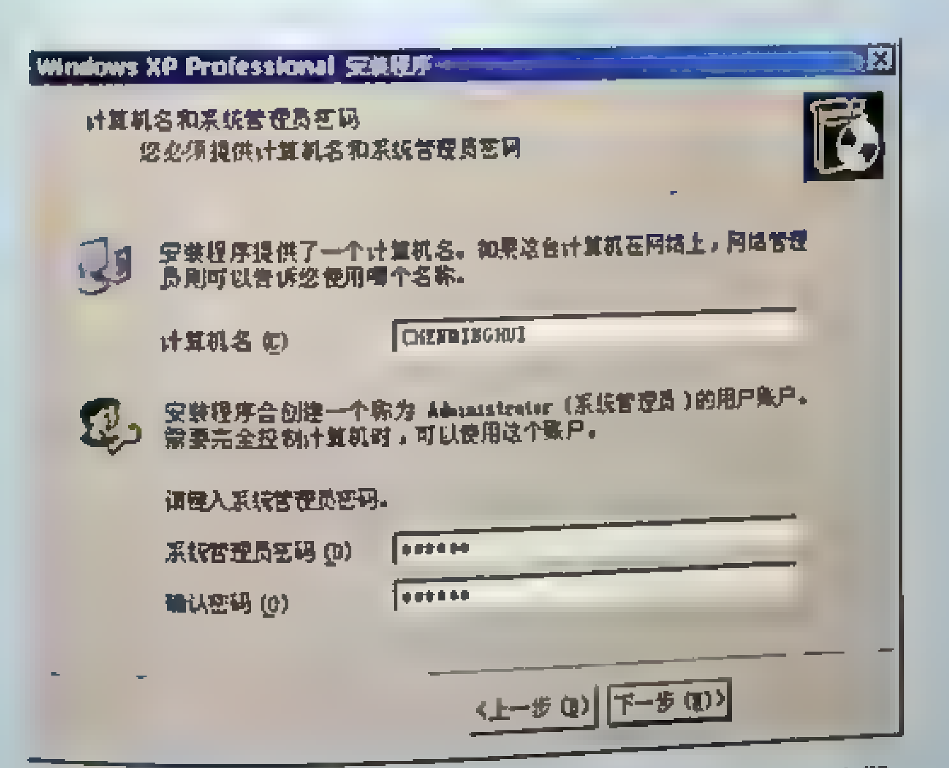
针对中文用户，WinXP 允许自由选择以哪种方式进行排序。

如果采用 12 小时制计时，AM/PM 可以选择用中文“上午 / 下午”来显示。

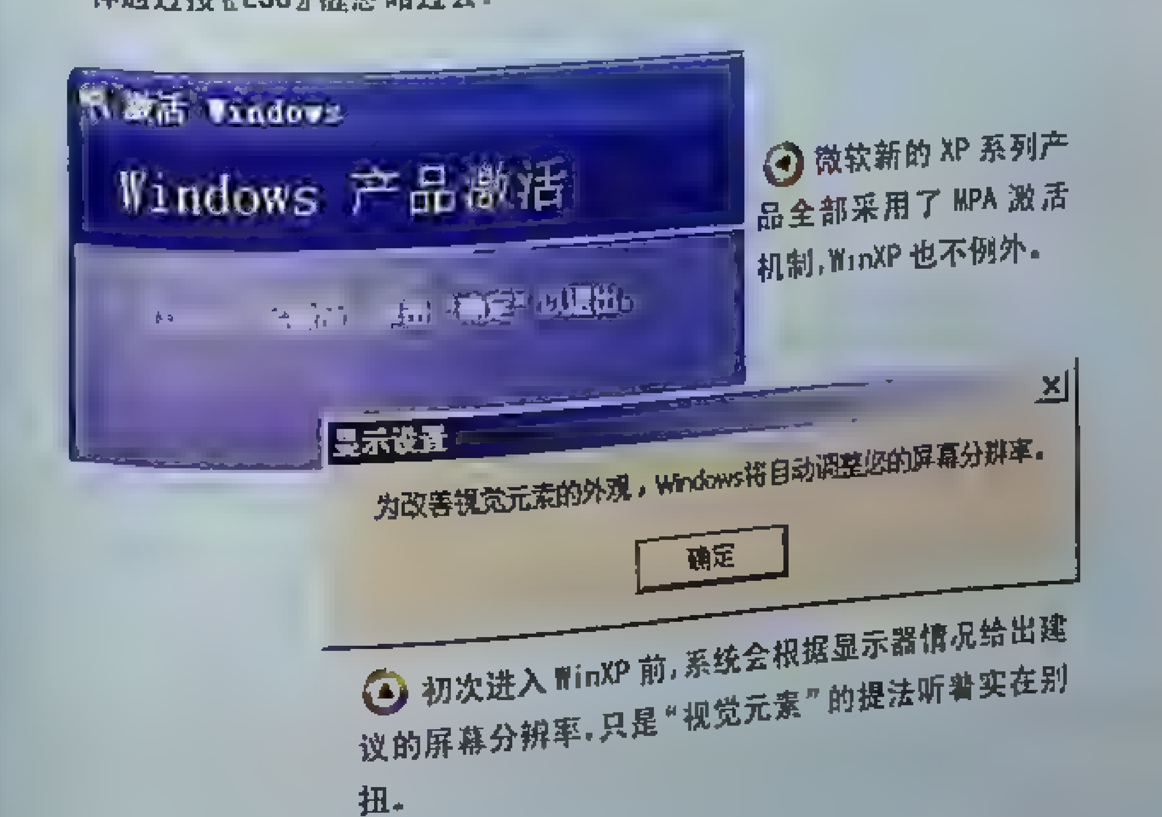
对于特殊的语言文字，WinXP 支持从右向左的阅读方式，考虑很周全哟！



11 月 9 日发行的简体中文版 WinXP 提供了多种汉字输入法，包括广受欢迎的“智能 ABC”。



WinXP 的管理员密码，当非法用户登录时，无法象 Win98 那样通过按《ESC》键忽略过去。



微软新的 XP 系列产品全部采用了 MPA 激活机制，WinXP 也不例外。

初次进入 WinXP 前，系统会根据显示器情况给出建议的屏幕分辨率，只是“视觉元素”的提法听着实在别扭。

Tips-03：

有些玩家使用英文专业版 WinXP，然后补装简体中文语言包。如此一来，系统中就无法找到“智能 ABC”输入法，您可以按照下面这个方法修正。

【安装输入法】

1. 将 Windows 9x/Me 中的 WINABC.IME、WINABC.CWD 和 WINABC.OVL 等 3 个文件复制到 WinXP 所在的[..Windows\system32]目录；将 WINABC.CNT 和 WINABC.HLP 复制到[..Windows\Help]目录。

2. 点击“开始”→“运行”，输入 regedit，打开注册表编辑器。在[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layouts\]下新建项并命名为 E01F0804，在 E01F0804 下新建 3 个字符串值。

第一个串值：IME File，键值为 winabc.ime

第二个串值：Layout File，键值为 kbdus.dll

第三个串值 Layout Text，键值为智能 ABC 输入法

具体注册表文件写法如下

```
Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layouts\E01F0804]
"IME File"="winabc.ime"
"Layout File"="kbdus dll"
"Layout Text"=" 智能 ABC 输入法 "
```

上述部分存为 *.reg，双击导入注册表。关闭注册表编辑器。

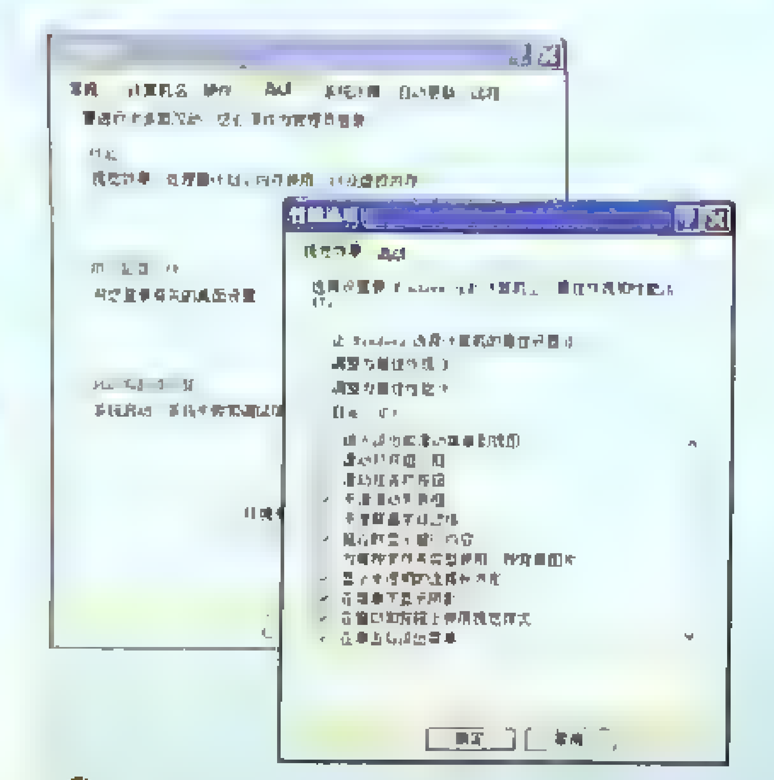
【设置输入法】

1. 进入“控制面板”→“区域和语言选项”。
2. 单击“语言”选项卡，在“文字服务和输入语言”单击“详细信息”，在弹出的“文字服务和输入语言”对话框单击“添加”。
3. 在“添加输入语言”的“输入语言”下拉列表选择“中文（中国）”。
4. 选中“键盘布局 / 输入法”，在下拉列表选择“智能 ABC 输入法”，点击确定。

这样手动添加“智能 ABC”就完成了。

三．酷炫的视觉体验

做一个不太准确的比喻，WinXP=Win98 的[illegible]性+Win2000 的稳定性+WinMe 的个性化，现在就[illegible]一起来看看 WinXP 令人赏心悦目的视觉效果。



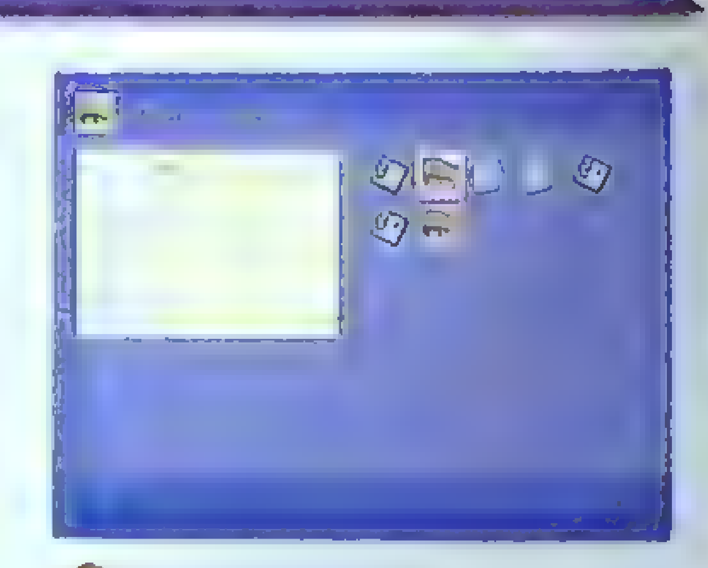
界面设定给予玩家充分的自由选择。多达 16 个项目的控制，使您可以根据自己电脑的具体配置，取得视觉效果和整机性能间的最佳平衡，默认状态下，WinXP 根据 CPU、内存、硬盘和显卡的具体情况自动作出选择。



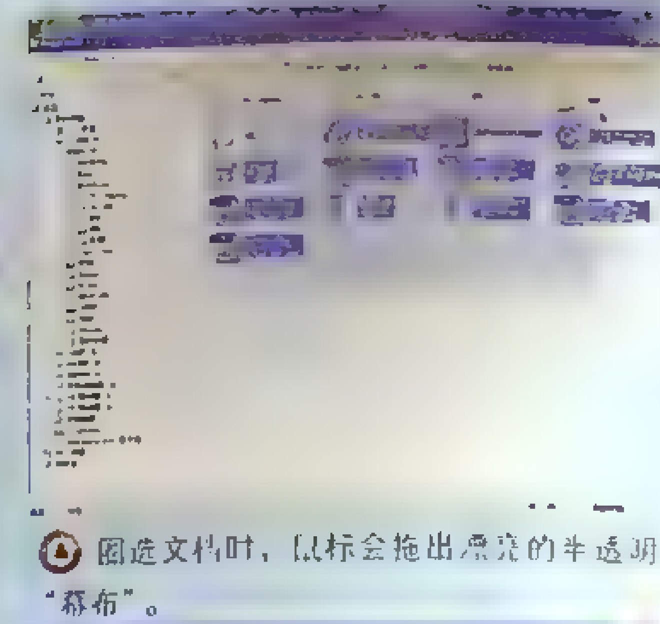
过去，系统通知栏经常会被繁多的缩略图标占满；现在，WinXP 自动把那些当前未运行程序的小图标隐藏起来。使用者也可以针对任一图标自定义将其"总是隐藏"、"总是显示"或"在不活动时隐藏"，相当方便实用。



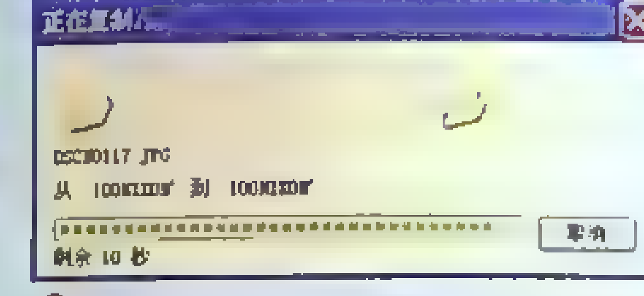
新安装的工具软件，首次点击启动前会"涂装"上不同底色和其他程序组加以区别，执行过后就变成普通的白色了，Hmm……好漂亮呢，舍不得点击！



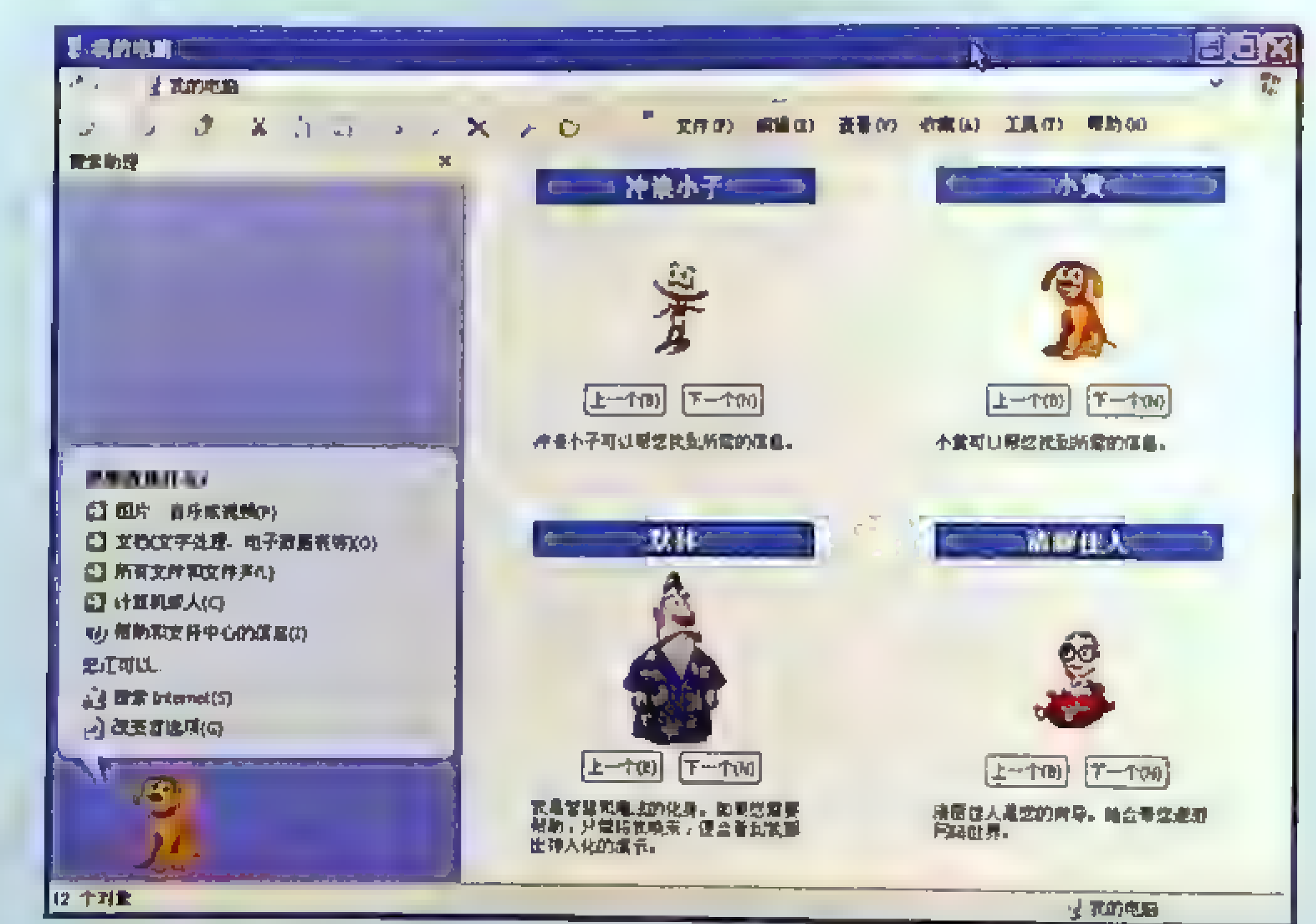
按下〖Alt〗+〖Tab〗进行任务切换，WinXP 新提供的窗口会展示各个进程的界面缩略图。



图选文档时，鼠标会拖出漂亮的半透明"幕布"。



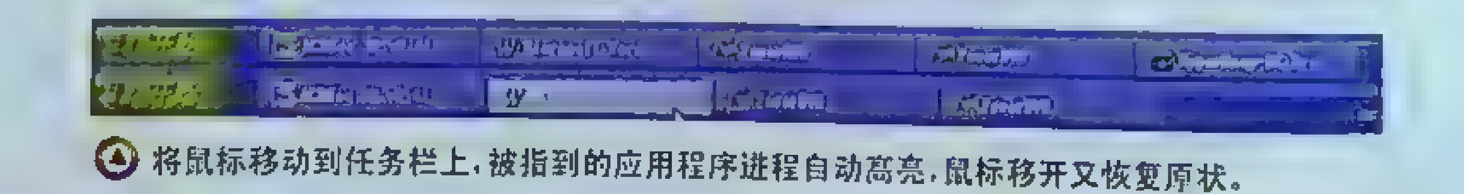
即使是"复制"和"移动"这些细节操作，界面的配色也经过了精心设计。



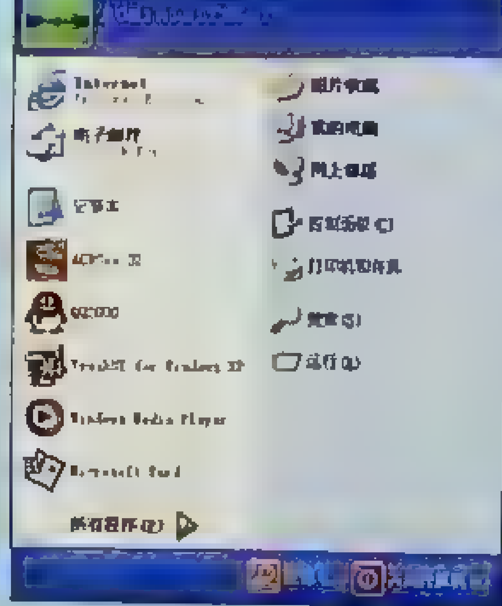
逗趣的搜索助理全新登场

新的搜索助理将目标文档按类分组，帮助用户尽快找到所需内容。在建立硬盘索引后，不仅可以按文档名称查找，甚至可以检索全文。

四个性格各异的搜索助理，闲的时间久了，他们还会有些"小动作"自娱自乐呢。

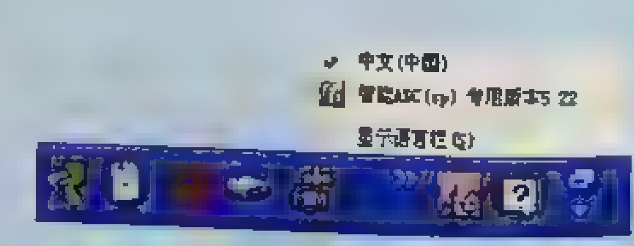


将鼠标移动到任务栏上，被指到的应用程序进程自动高亮，鼠标移开又恢复原状。



体贴方便的〖开始〗菜单

新版本〖开始〗菜单划分为左右两大部分。WinXP 自动将玩家经常调用的软件放在左侧，右侧为默认的各类系统程序组。新安装的软件在第一次使用前，会标示以不同底色来区隔。长期不用的组和快捷方式则被自动隐藏。

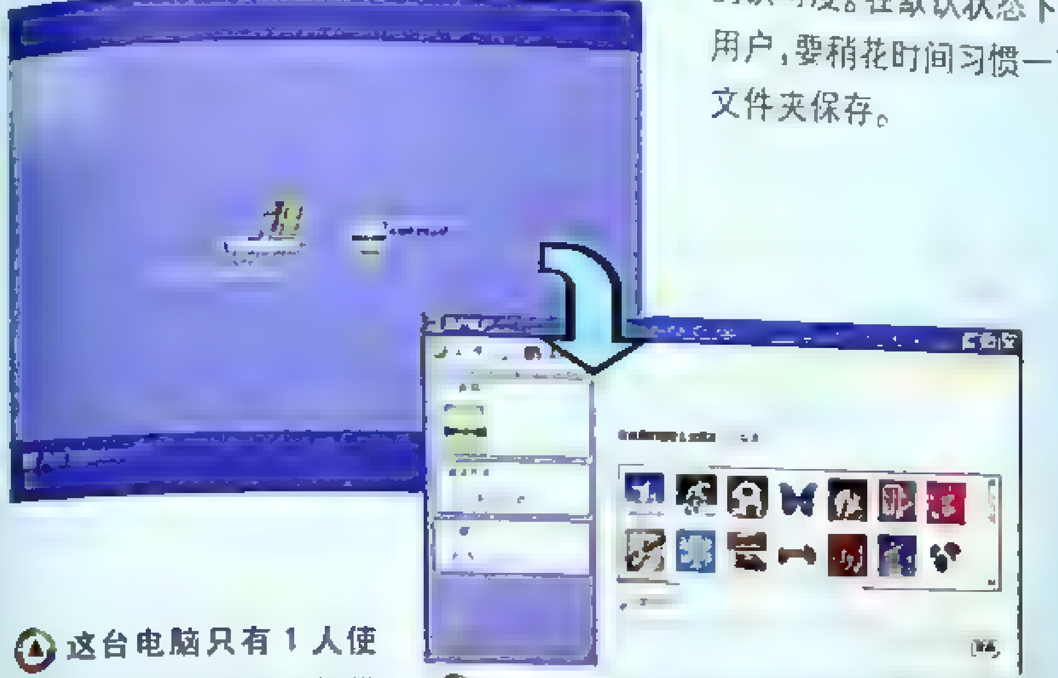


WinXP 把各种类型的输入法全部统一到可移动的"语言栏"中。除安装系统时附带的几种中文输入法外，如果玩家另有手写笔或语音输入等，未来也可以集成到这里。

WinXP 作[illegible]适合[illegible]操作系统，理所[illegible]用户使用，新设计的图[illegible]仿[illegible]MSN Explorer 的界面[illegible]多用户环境下，使用者[illegible]自己的图标就可以进入各人专属的界面和配置。

四．得心应手的操作

桌面是进入 WinXP 后玩家接触的第一个界面，它是否足够友好和易用，直接影响用户对操作系统的认可度。在默认状态下，WinXP 安装完毕，桌面只保留一个"回收站"图标——对于用惯了 Win98 的用户，要稍花时间习惯一下。WinXP 对用户长时间不点击的图标会自动清理归类，将它们转移到特定的文件夹保存。



这台电脑只有 1 人使用，所以欢迎画面便只提供了名为 Administrator（管理员）的默认账号。

打开"开始"菜单，点击顶部左上角的图标，玩家可以为自己的账号选择喜欢的个性化图案。



新装 WinXP 启动后，桌面只有一个回收站的图标，看起来倒也真神清气爽。

"开始"菜单是这次 WinXP 易用性改进很大的一个部分，前文有简要提及，现在来详细看一看。这部分的改进目的，一是充分的个性化设置，二是尽可能的快速使用。

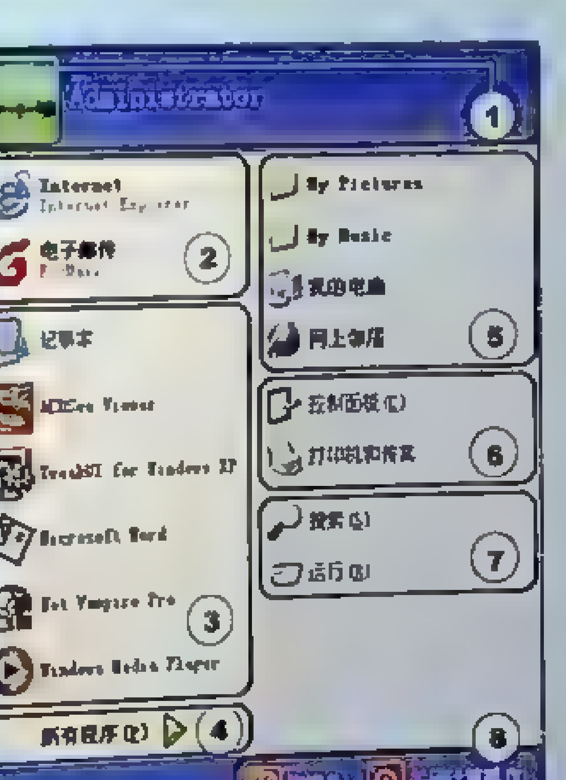
1. 当前用户的名称，点击旁边的图标可以选择个性化帐户图像。

2. 网络工具区，笔者把默认的电子邮件程序从 Outlook Express 改成了 Foxmail。

3. 常用软件区，默认自动列出 6 个用户最经常点击的程序，通过设置，也可以显示更多项目。

4. 这里展开后可以看到所有的程序组，也就是传统"开始"菜单里的"程序"。



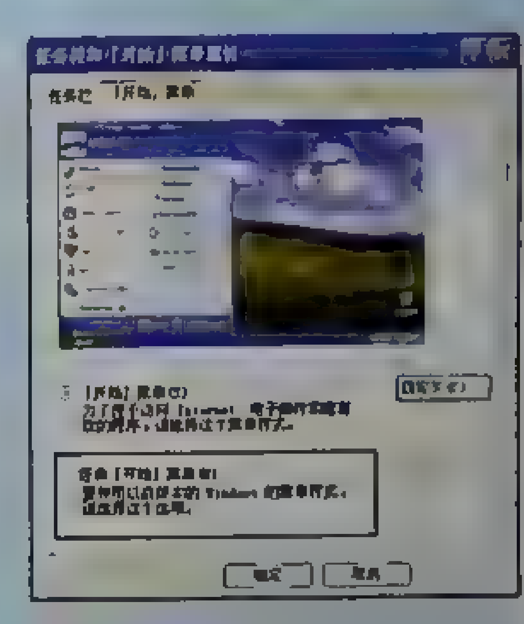


5. 资料区，应该还包括"我的文档"、"我最近的文档"和"我的最爱"3 个项目，笔者根据个人需要把它们屏蔽掉了。

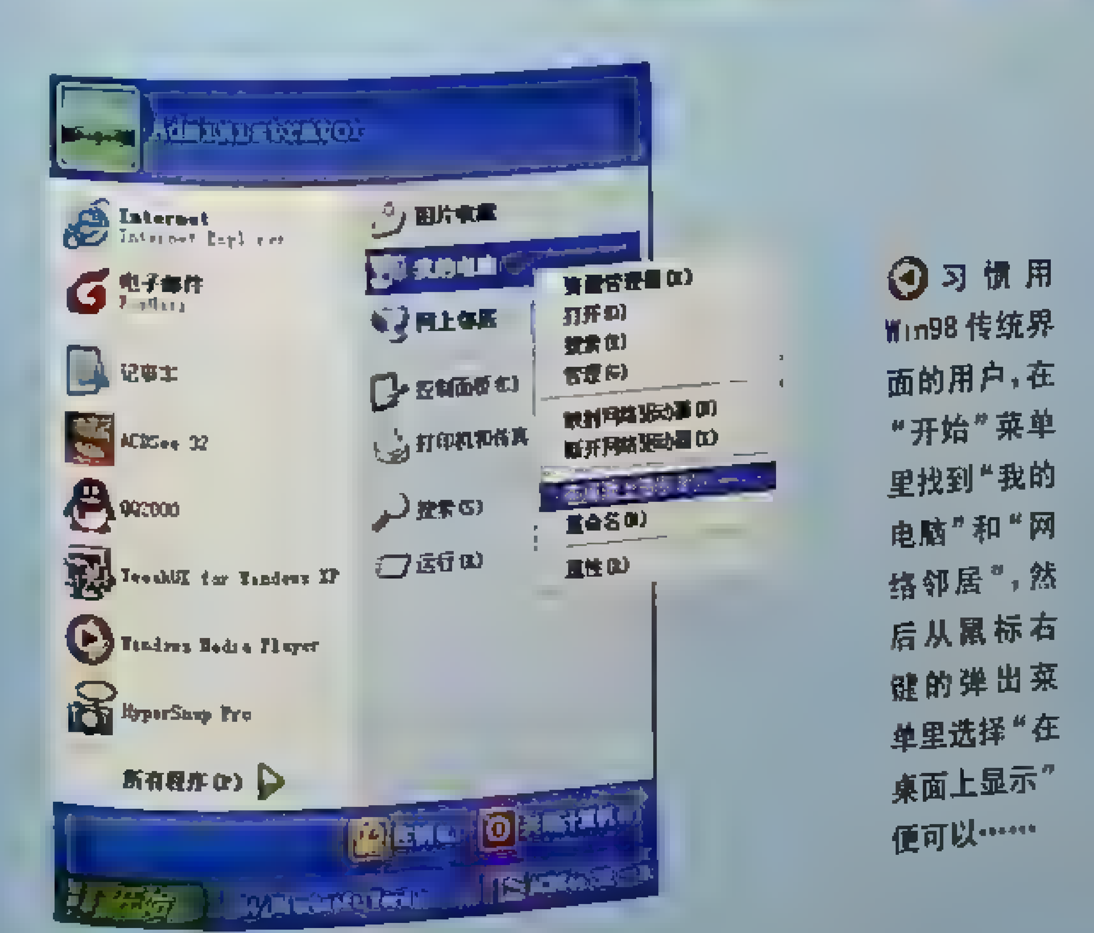
6. 系统控制区，"控制面板"由此展开，打印机和传真机也在这设定。

7. 助理工具，答疑解惑、查找运行都在这里完成。

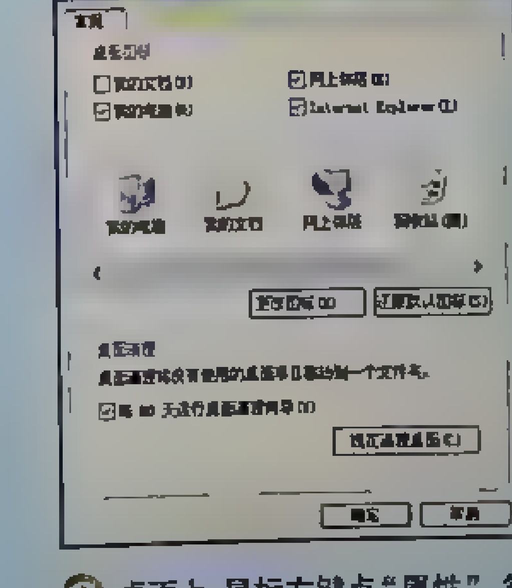
8. 不同帐户间的切换，电脑重新启动或关机在这个区域。



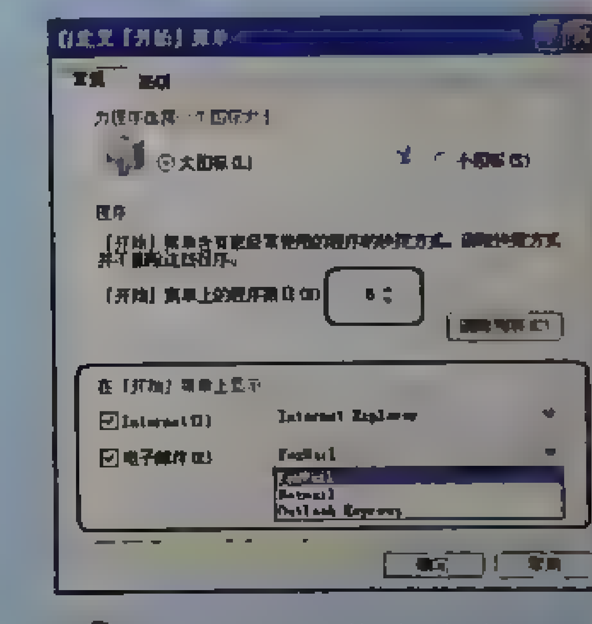
不习惯新的"开始"菜单？没问题，WinXP 允许你切换回传统方式。



习惯用 Win98 传统界面的用户，在"开始"菜单里找到"我的电脑"和"网络邻居"，然后从鼠标右键的弹出菜单里选择"在桌面上显示"便可以……



桌面上，鼠标右键点"属性"，然后在"显示属性"里选"桌面"→"自定义桌面"，就可以一次选中所有需要显示的传统图标。



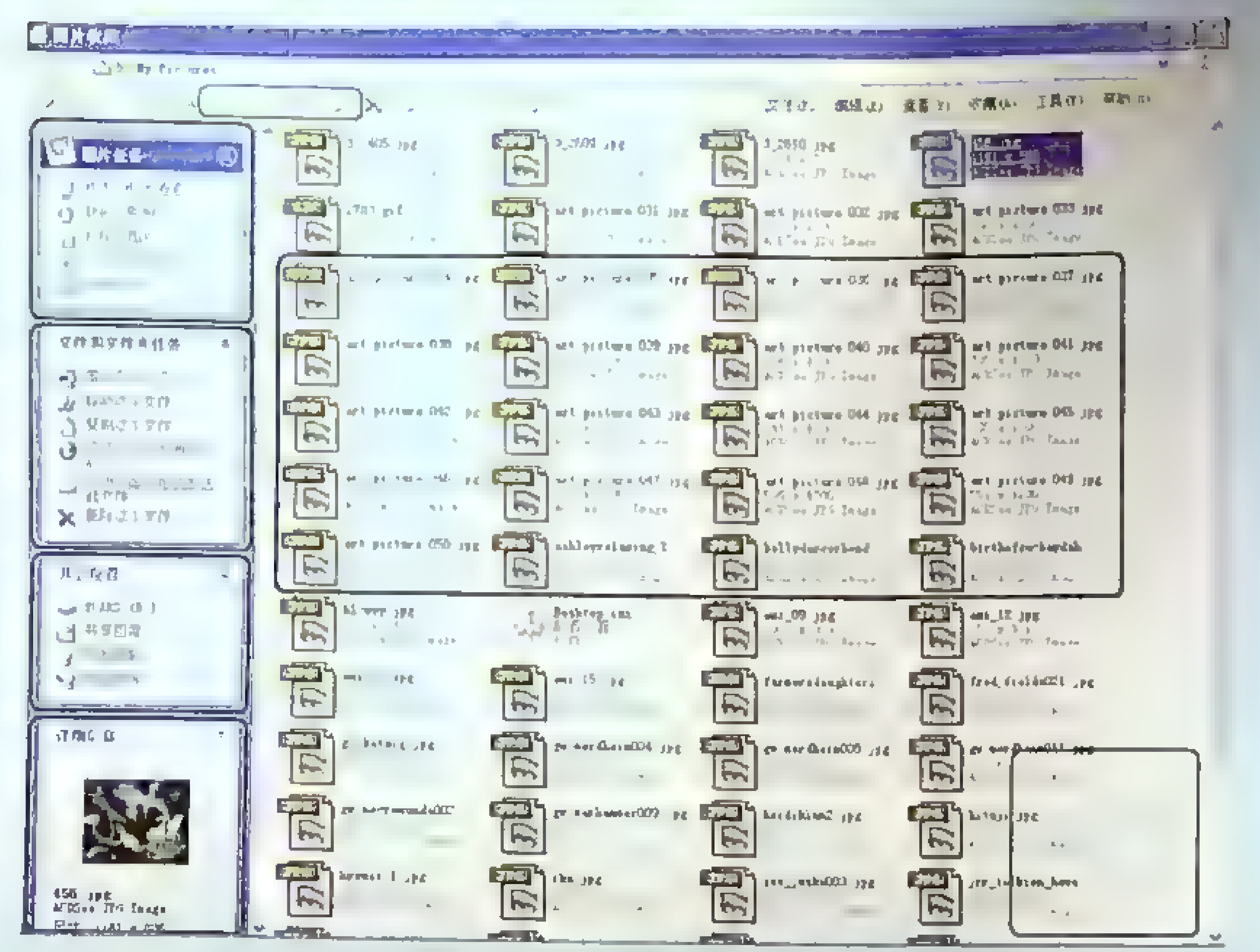
觉得"开始"菜单列出的常用项目太少，可以在这里调整。有多个浏览器或电子邮件程序也可以在这里自由选择。

•工具栏除了传统的“复制和“粘贴”外，新增加“移至”和“复制到”两个按钮，可直接把目标文档转移处理，而无需先经过“剪贴板”。

•工作区的标题和处理项目会根据文件夹内容而改变，我们选取“图片收藏”为例，所以标题就是“图片任务”，后续处理项目也全部和图档相关。

•文件和文件夹作为任务对象也可以进行整体处理

•其他位置列出了电脑上经常使用的一些文件夹，单击其中一条，便可以立即跳转过去。按住〖Shift〗再点选，可以在新窗口开启任务。



以任务为导向的浏览窗口。WinXP的新版视窗界面采用网页浏览器的形式，充分考量用户的实际应用，以实际应用的常见步骤划分界面格局。

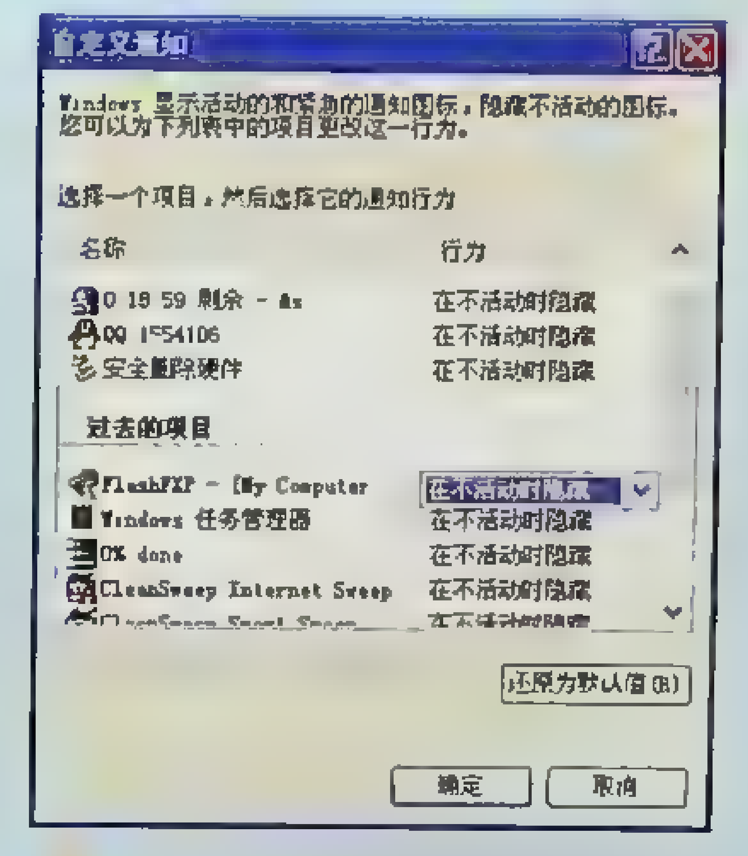
•主任务页框在采用“平铺”方式时，每个文档都可以显示更多的信息。

•文件夹的背景图允许使用者自定义喜爱的图片。

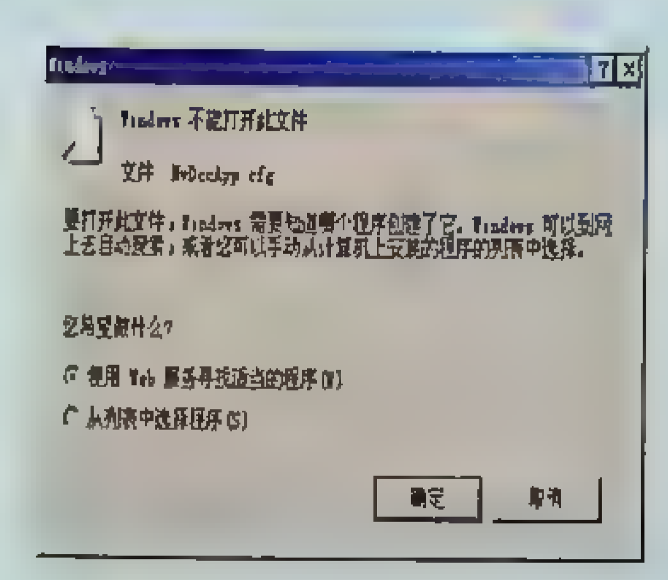
•详细信息根据点选的文档不同而显示相关内容。图档会有缩略图，可执行文件会显示制作公司名称和版本号……



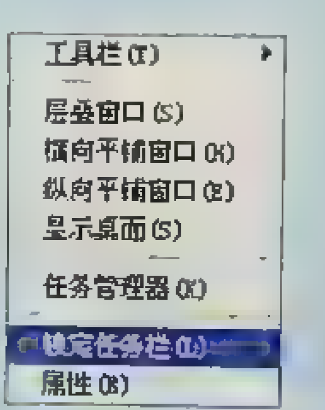
外秀内慧的“任务栏”比之以前的Win 9x系列功能增强了很多，几乎在屏幕下方这小小的方寸之间集成了所有的常用功能。这里可以同时显示“地址”、“链接”、“语言栏”、“快速启动”、“桌面图标”和“自定义工具栏”。当同类按钮超过一行显示时，WinXP自动把它们归类，以群组方式缩略在一起。



后台工作的任务，图标可以隐藏起来，节省任务栏空间



对于没有预设关联程序的文档格式，WinXP允许用户自行指定或到网络上的数据库查询。



把任务栏锁定可以防止无意中移动它，同时可以使图标排布得更紧凑。

Tips-04：

问：什么是MPA激活？

答：MPA是Microsoft Product Activation（微软产品激活）的缩写，这是微软最近在其系列产品中采用的一项新防盗版技术，目前已被应用在WinXP、Office XP和Visio流程与绘图软件上。MPA除了象传统的序列号一样，用来验证软件是否有合法使用许可外，还可以保证一套得到授权许可的软件只被安装在一台电脑上，避免非法在多台电脑上同时安装，有助于防止硬盘复制。激活的过程快速，简单而且不公开。

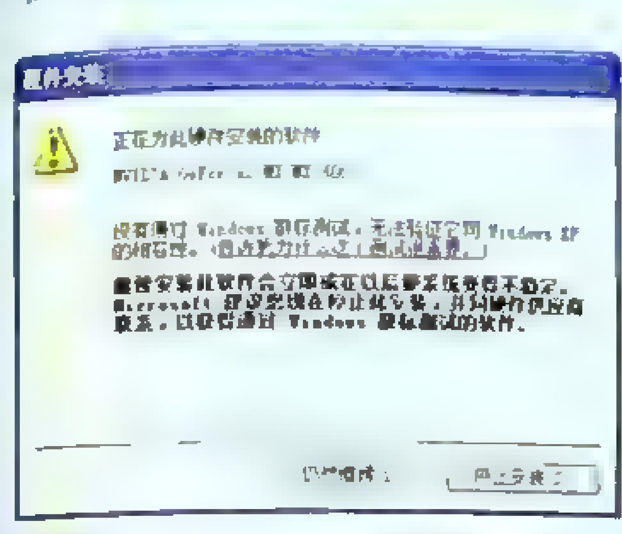
问：微软产品激活是怎样运行的？

答：安装软件时用户输入一个序列号，激活时人需提供该号码。然后根据屏幕提示，玩家通过因特网或电话（微软设有免费电话，选择电话激活时，要拨打的电话号码会出现在产品用户界面上），与微软激活中心取得联系。在报上序列号后，激活中心通过验证并返回给一个激活码，这样就可以真正“正常”运行WinXP了。WinXP初次安装后如果不立即激活，可以获得30天缓冲时间。在此期间每次登录，系统都会提示您激活产品。30天后仍未激活，WinXP便会停止运行。

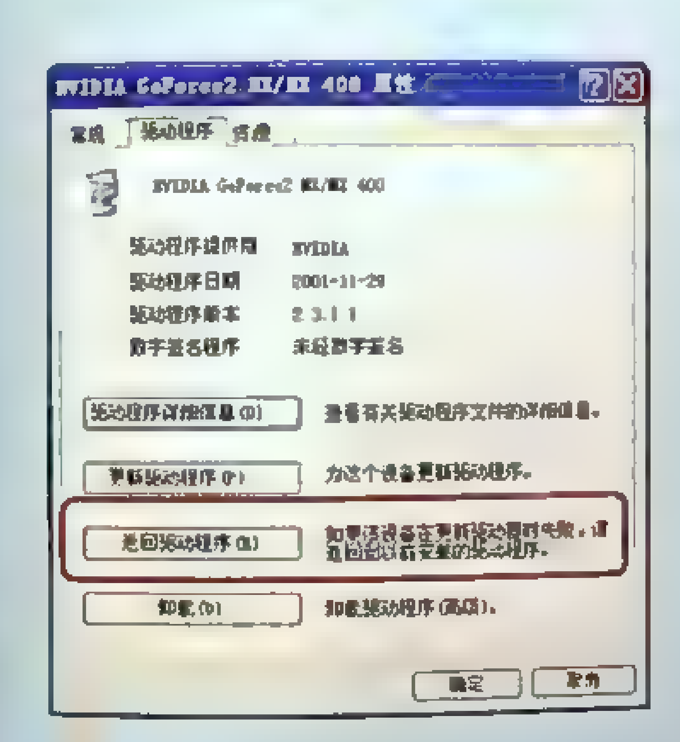
问：激活需要用户提供什么信息？

答：产品激活时仅需提供安装序列号。玩家不需要提供任何个人信息（如姓名、地址、电话、购买产品的价格等等）。通过互联网激活只需要几秒钟，通过微软客户服务代表进行激活也只需几分钟时间。

“[illegible]徒具其表[illegible]软鼎力[illegible]一，但[illegible]代码[illegible]下，即使某[illegible]，WinXP在关闭该任务后，仍然可以继续正常工作而不会[illegible]再加上台新的内存保护机制，玩家看到“蓝屏幕”的机会已经很小了。



给硬件安装未经认证的驱动程序，在WinXP看来是个危险动作。所以在过程中会弹出这样的提示框。对于有经验的玩家，您可以自行判断是否继续。

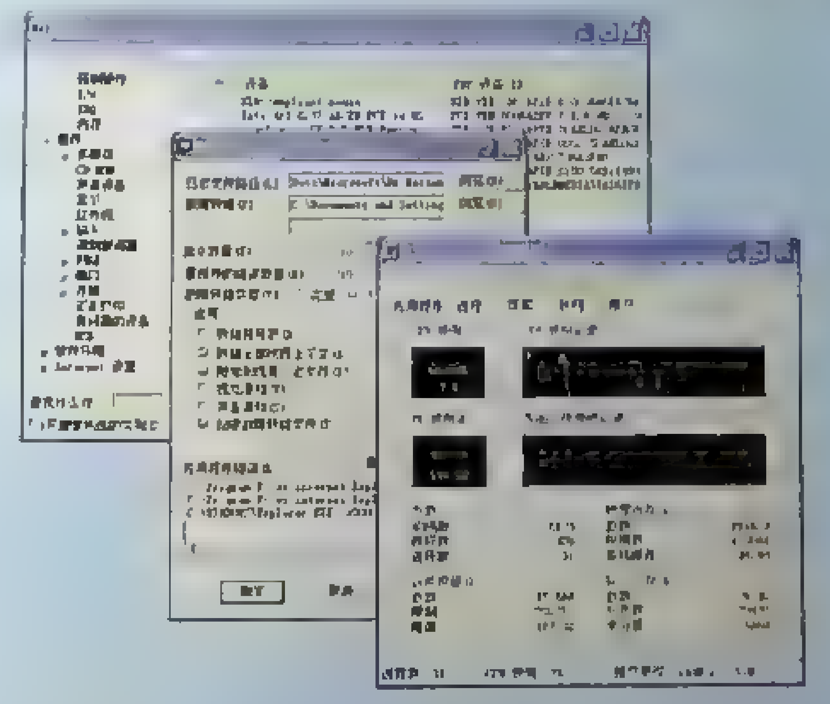


万一升级失败，使用者也可以从这里返回到原来的驱动版本——之前的备份过程由WinXP自动完成的。

五．可靠的系统平台

更合理的内存和处理器分配机制。

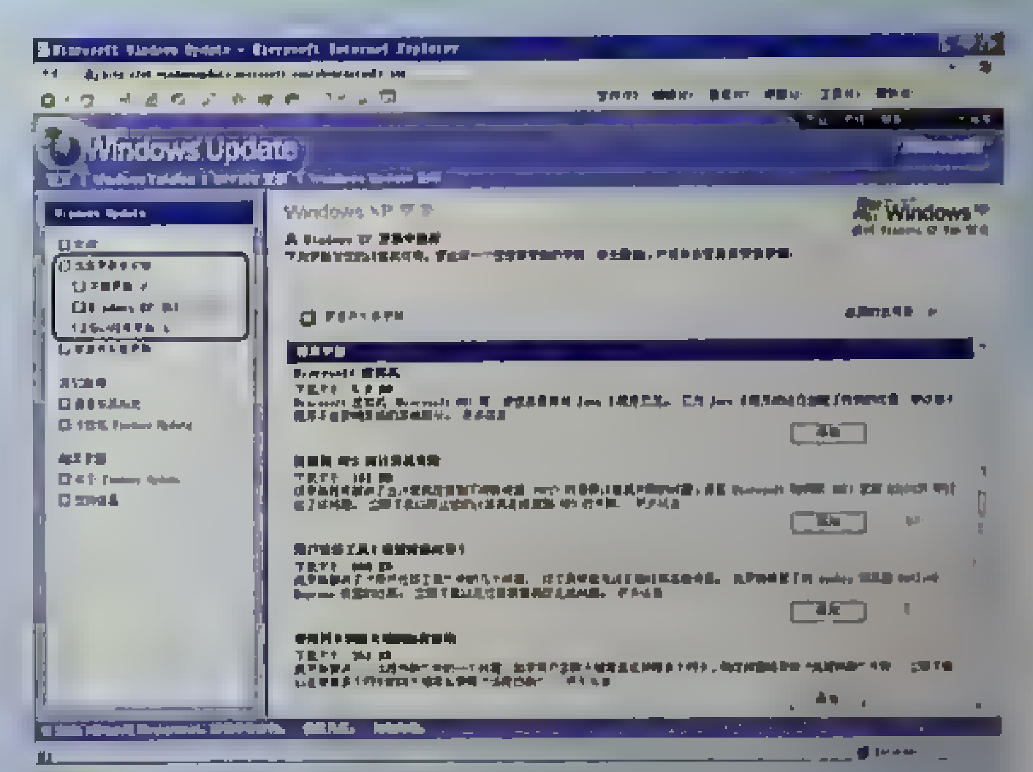
视窗系统从诞生之日起就标榜自己的多任务特性，而在WinXP中，这一功能更被发挥到淋漓尽致。零售渠道的WinXP划分为“专业版”和“家庭版”。前者除包括“家庭版”所有功能外，更支持可调整的内存和多处理器应用。您可以在电脑上安装最大4GB的内存和两个CPU。对于图形图像或视频处理有特殊需求的玩家，可以充分体验并行工作的快感。



WinXP提供多个系统资源分配、管理、监视和诊断工具给玩家，让您随时掌握电脑从硬件到软件各个部分的运作情况。数字加图表的形式，使用户对系统状况一目了然。

再优秀的软件也必然有不完善的地方，WinXP的在线升级（Windows Update）是保持系统常新，使之不断增强的一种补充方式。未来包括系统级的Service Pack和零碎的安全补丁，都可以通过Windows Update从微软网站下载。WinXP在升级时，通过扫描注册表等方式检查用户当前的系统情况，然后与网上的补丁列表进行比对，有针对性地帮助用户升级。

默认状态下，所有的连线升级都在后台完成。对于广大非宽带用户而言，升级过程中，如果网络连接中断，下次上线后会自动续传。下载结束后，WinXP会询问用户是否立即安装。



WinXP的升级，分为关键更新、一般更新和驱动程序更新。系统搜索到关键更新，会主动建议用户下载并安装，而后两种需要您自己手动选定。

Tips-05：

问：用户是否会被激活技术的硬件查看过程识别出来？

答：不能。激活技术识别的硬件组合是通过严格匿名生成的杂凑信号。这个硬件杂凑信号由不同的PC组件杂凑信号组合而来，它不能被用来确认电脑型号，也不能被倒推出原始的PC信息。

问：产品激活与产品注册的关系？微软如何保护用户隐私？

答：产品激活与产品注册是分离的，前者以匿名方式进行激活WinXP仅需您提供序列号，Office XP则要求再提供用户所在国家信息，但也不会存储用户其它任何信息。产品注册是一个自愿选择过程。用户自愿提供姓名和联系方式，并将有机会获得关于重要产品的升级通知、提供服务的消息及其他有用信息。不注册并不影响软件正常使用。微软产品激活技术已经通过了独立第三方审核公司Deloitte and Touche（德勤顾问公司）的调查，确定微软的确只收集和传输为激活软件而必需的信息。激活技术仅收集为实现反盗版所需信息，这些内容不包括可识别的个人信息。

Tips-06：

问：产品激活技术怎样识别电脑硬件？我的电脑硬件配置如果改变（如升级）了怎么办？

答：产品激活技术查看电脑硬件配置，但不扫描硬盘，也不查看个人信息，测定计算机构造、型号和生产厂商。它允许用户一定程度上的硬件改变，此范围内您不必重新激活软件，但如果用户全面更新硬件，则需要通过电话方式重新激活软件。

问：重新安装WinXP是否需要再次激活？

答：不需要。您可以在同一台电脑上进行多次安装，且不需要反复激活。但如果重新安装前，硬盘被格式化，则需要在安装后进行再次激活。

问：我更换了机箱内的硬件，是否需要重新激活？

答：更换硬件并重新启动软件时，WinXP将辨认原有激活码，一两件板卡的改变或与系统关系不大的外设替换不影响激活。若硬件更换过多，对机器作出了基本改变（如更换了主板和内存），则WinXP会在一定时间内（120天）自动激活系统。这意味着在1年内，您可以进行4次自动的互联网激活。超过这个允许度，则需要用户与微软激活中心联系，以确认您有权利激活软件并使用。激活中心通过检查激活记录，了解这套软件被激活了多少次，且据此向用户索要解释。

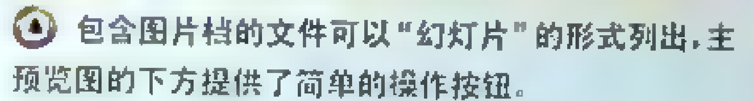


六．包罗万象的娱乐中心

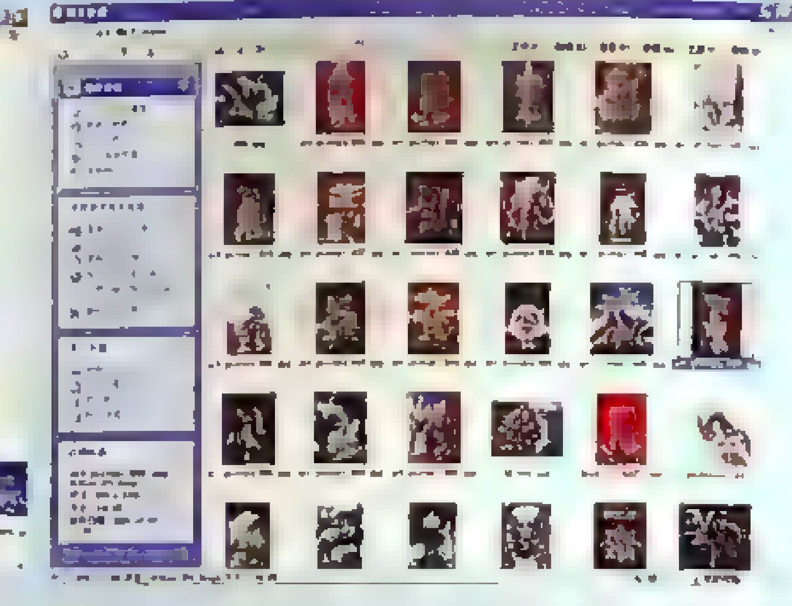
对于众多的家庭用户而言，无论 WinXP 在背后用什么样的新技术或新方式来运作，至少在前台，我们始终希望它能带来更多快乐。而微软本身也同样在努力把 WinXP 打造成整合影音娱乐的全面完善的视听中心。

图片浏览功能在 WinXP 中得到了极大的加强，用户可以对目标进行任意的旋转、缩放、编辑或注释。对于存放图片的文件夹，工具栏新增加了“幻灯片”和“缩略图”两种排列形式，相当方便实用。





包含图片档的文件可以“幻灯片”的形式列出，主预览图的下方提供了简单的操作按钮。



缩略方式帮助用户一目了然地预览目录内所有图片内容，非常适合于从大量图片中快速查找目标。



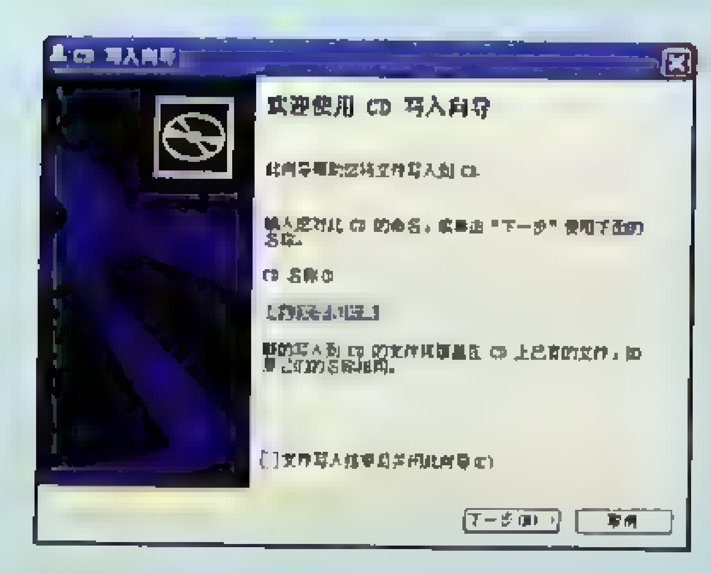
仿如图片版的 Power Point，您可以在屏幕上放映“幻灯片”了。下方的工具列提供了比较丰富的周边功能，足可满足一般玩家的需求。

WinXP 内建最新版本的媒体播放器 Multimedia Player 8，这是微软为 32 位操作系统（包括 Win 2000）而特别设计的，未来并不会推出 for Win 9x 的版本。新版本媒体播放器支持丰富的多媒体格式，MP3、MID、WAV、WMA、ASF、AVI、MPG、VOB……等等。除了能够播放这些文件，Media Player 还支持部分格式间的互换。现在玩家不必借助第三方工具就可以轻松地将心爱的 CD 转为 MP3，然后通过 Media Player 再把歌曲传送到便携设备（如 MP3 随身听）上。



由于具有 CDDB 功能，通过连接 WindowsMedia com 网站，您可以方便地了解音乐 CD 的详细内容。从曲目清单、专家评论、艺术家传记，到在线订购，全部被集成在一个界面里。

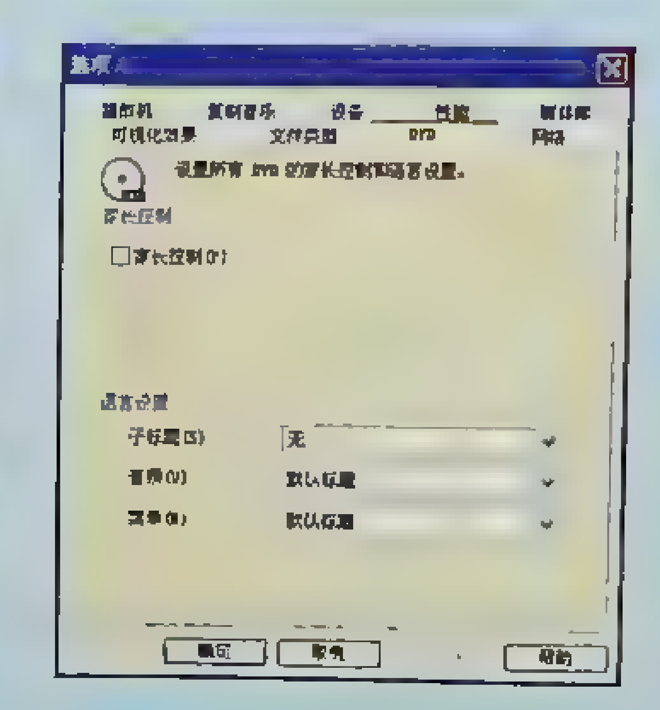
作为全新的操作系统，WinXP 在对周边数码设备的支持上不遗余力。不论是数码相机、数码摄像机、打印机、扫描仪，还是光盘刻录机，WinXP 都可以轻松实现相应的功能。



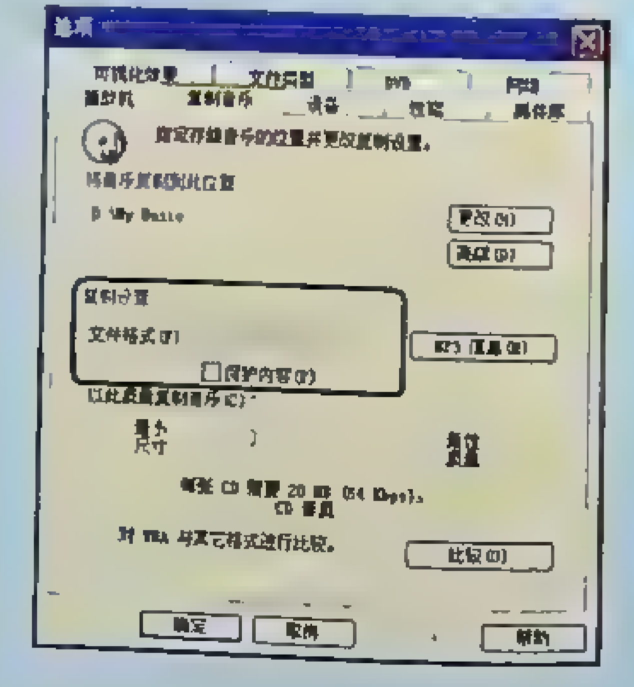
CD 写入向导可以帮助使用者以简单的拖放模式完成光碟刻录任务，您只需要按提示去做，就能制作出属于自己的光盘。



Media Player 从 7.0 版开始就支持漂亮的视觉效果，WinXP 内置的最新版本更是在这方面大做文章。



安装了 DVD 解码器后，Media Player 可以直接播放 DVD 影片。



微软为保护版权，从 CD 复制音乐到硬盘时，支持复制“保护内容”，勾选此项目，则相应的媒体文件只能在当前电脑上被识别和播放。

七．推荐安装的五个工具

“一个篱笆三个桩，一个好汉三个帮”，WinXP 虽然功能强大，但毕竟难以面面俱到，有些功能虽然可以实现，但在细节上也难免挂一漏万，这时候就该那些专业的第三方软件一展身手了。

微软针对第三方厂商推出了 Win Logo 徽标认证计划，通过了其严格的软硬件兼容测试的产品，被允许在外包装印上“Design for Microsoft Windows XP”字样。拥有这一徽标的软硬件产品，意味着都可以在 WinXP 下稳定正常运行。

支持 WinXP 的软件目前已推出了很多，这里由于篇幅所限，我们不可能一一介绍，只特别挑选三、五款颇具代表性的第三方产品推荐给玩家。

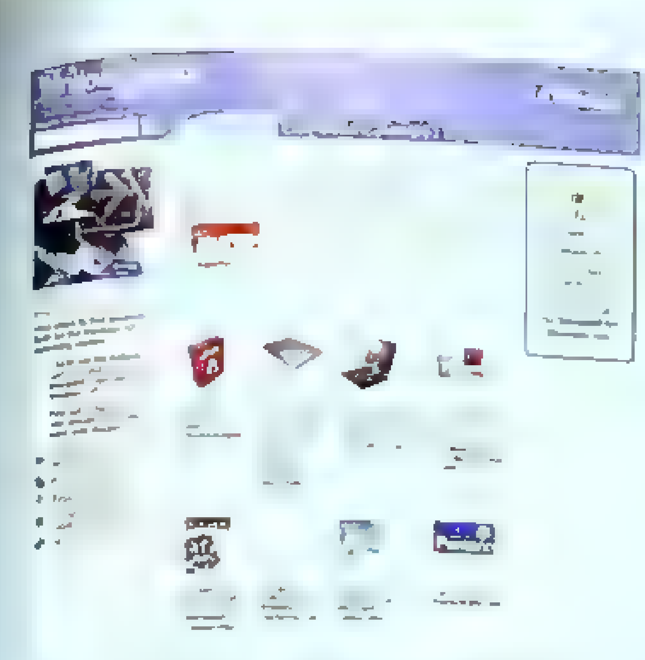


图-60：通过“开始”菜单里的“Windows Catalog”，可以从网上查询哪些产品通过了 WinXP 兼容认证

【视听盛宴的诱惑】

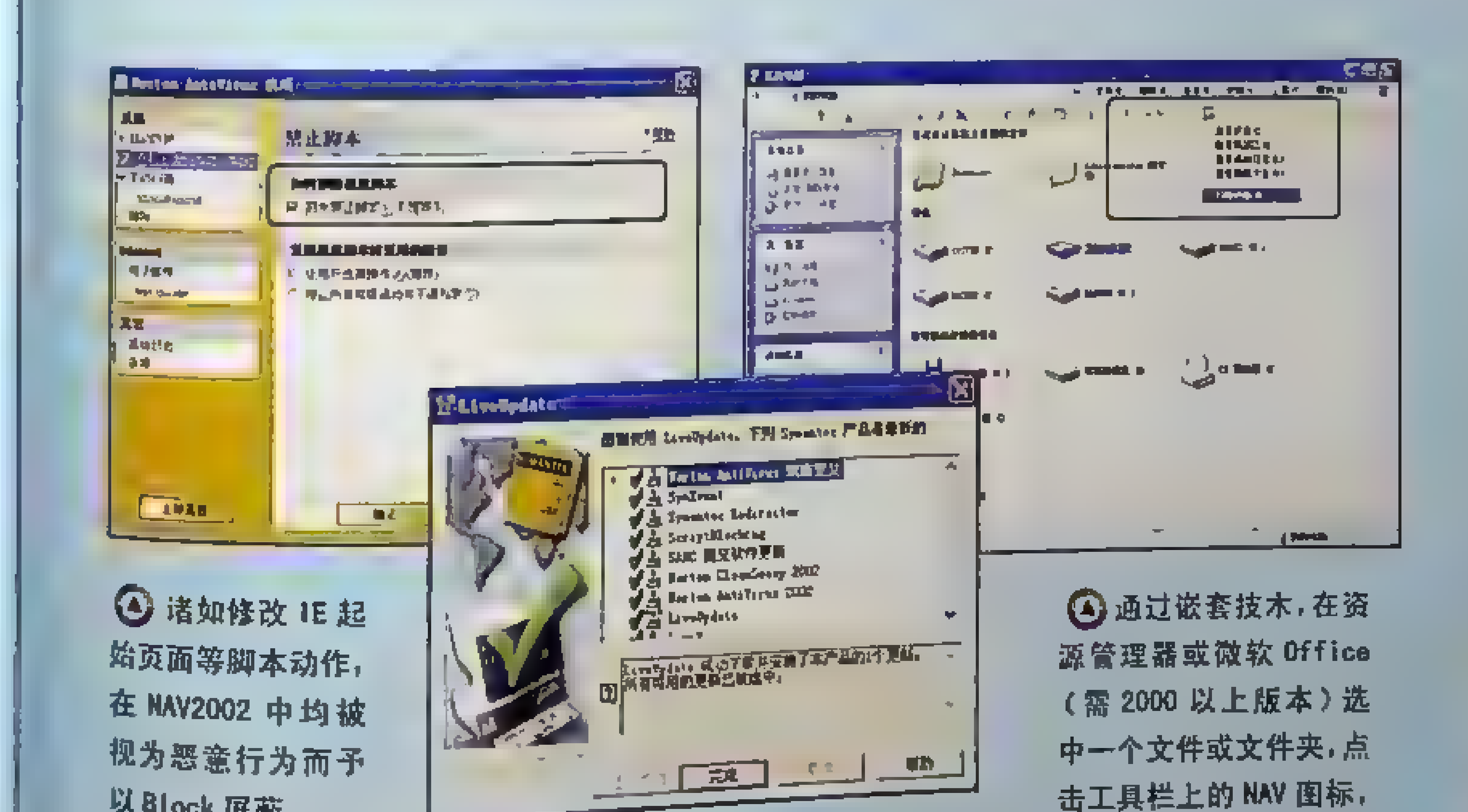
初次安装完成的 WinXP 并不能马上播放 DVD 影碟，因为此时系统内没有相应的解码程序。玩家需要自行安装一套 DVD 播放软件，然后便可以利用 WinXP 自带的 Media Player 看 DVD 碟片了。目前最具知名度的 DVD 播放软件不外乎 WinDVD 和 PowerDVD，前者从 3.0 开始就获得了 WinXP 兼容认证，近日推出的 3.1 版更是效能增进不少。今天我们则给您介绍 PowerDVD 最新的 4 0 版本。

PowerDVD 4 0 的新面板，右侧的扩展界面平时可以收缩进去，整体设计优美，配色方案美观清晰，初学者也可以轻松上手。



PowerDVD 新的背景图，玩家更可以从制作公司的网站（http://www.cyberlink.com.tw）下载新的主题。

PowerDVD 的特点您可以参看杂志 2000 年 8 月号的专题报道，和前代产品相比，4 0 通过了微软 WinXP WHQL 和 DirectX VA 专业认证。由于它支持 Windows Media 协议，也获得了 WinXP Logo 认证。新版本全面支持 DTS 和 Dolby Prologic Ⅱ 解码，支持 SRS TruSurround XT 和虚拟音箱定位技术。在播放 DVD 影碟时，它可以自动记忆停止位，下次直接续播而无需手动调整。 支持更多品牌的多声道声卡，修正了对 Aureal 系列音效芯片的一些错误，支持 Multi-Channel MP3 音频格式，还重新设计了操作界面和工具条。



诸如修改 IE 起始页面等脚本动作，在 NAV2002 中均被视为恶意行为而予以 Block 屏蔽。

在线升级平均每周运行一次，特殊情况下，Symantec 对紧急病毒也会随时响应。

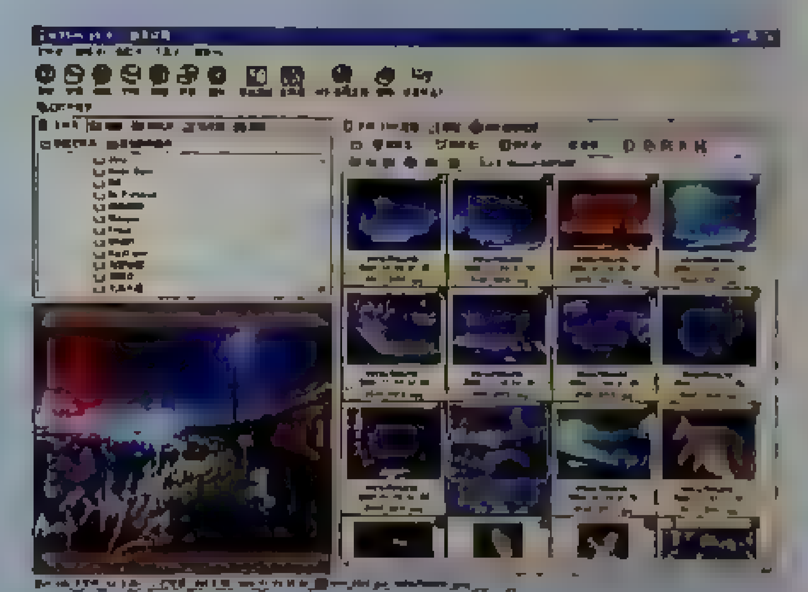
通过嵌套技术，在资源管理器或微软 Office（需 2000 以上版本）选中一个文件或文件夹，点击工具栏上的 NAV 图标，就可以自动开始扫毒。

【高枕无忧的卫士】

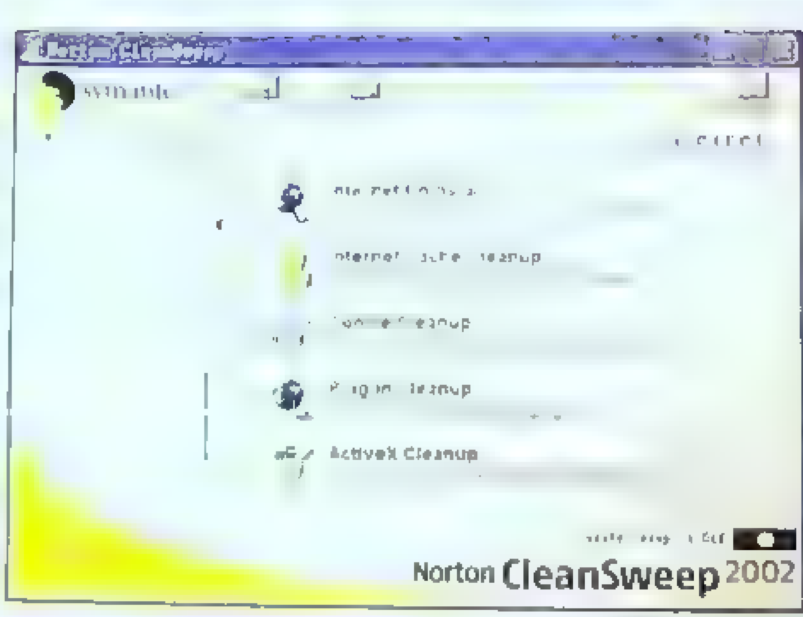
WinXP 虽然在网络和数据安全方面较过去有了长足进步，但面对日益猖獗的病毒攻击，安装一套防毒软件仍然很有必要。作为国际知名的反病毒品牌，Symantec 的 Norton AntiVirus（以下简称 NAV）系列在 WinXP 刚上市，便推出了获得微软认证的 2002 版。新版本 NAV2002 针对脚本病毒进行有效防御，利用虚拟机技术在病毒发作前通过行为预测阻断其发作的可能。对电子邮件的严密监视使得恶意信件无法通过 POP3 和 SMTP 肆虐。LiveUpdate 在您每天工作时，不知不觉地在后台进行升级，保持病毒特征库的常新。嵌套技术允许用户从任一资源管理器窗口启动 NAV 主程序，快速方便……

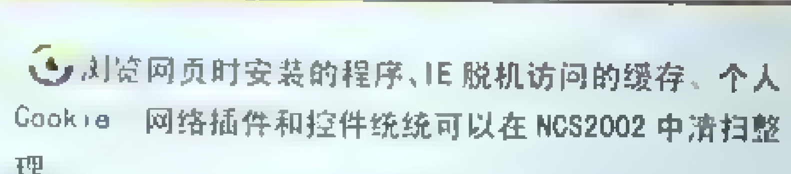
【乱花渐欲迷人眼】

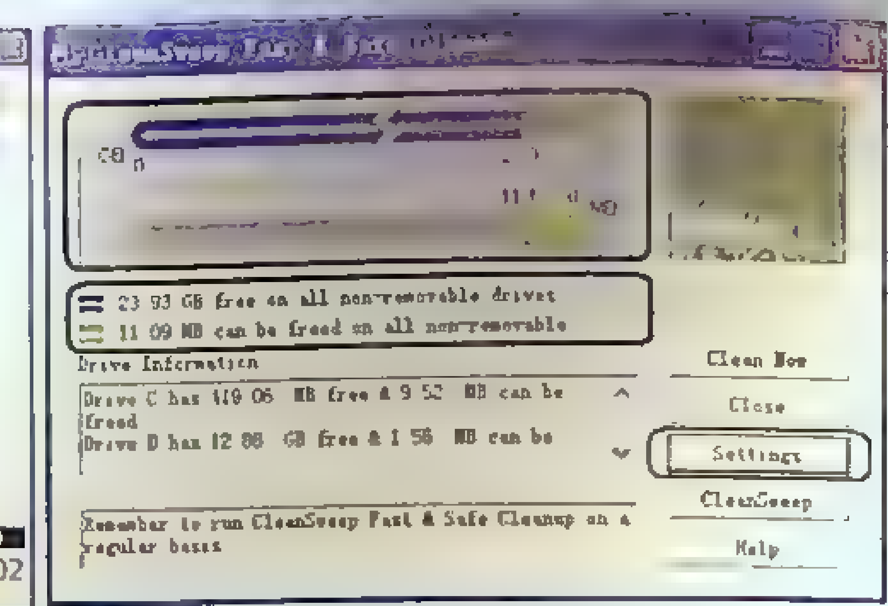
WinXP 虽然在图片浏览方面有了明显增强，但和老牌看图工具 ACDSee 比起来，两者实在不可同日而语。ACDSee 允许玩家浏览特定文件，为“图片收藏”特别设定了快捷方式。对于散落在硬盘各处的图片，通过建立索引，你可以自己设定成“相册”，把它们收集在一起。ACDSee 支持几乎所有的图片格式，通过安装插件还可以识别大量的数码相机，玩家由此可以直接从相机下载图片到电脑上。对于现有的图片，ACDSee 支持简单的编辑处理，包括旋转、反转、重定义尺寸、曝光度调整和格式转换等等。对于不习惯用 Photoshop 这种大块头的玩家而言，ACDSee 提供的功能基本可以满足您的需求了。



ACDSee 在 WinXP 推出后迅速升级到 4 0 版，虽然还看不到微软的认证徽标，但已经可以非常完美地配合 WinXP 使用了。对于不需要过多花俏功能的玩家而言，早期的 ACDSee 2 41 也仍然可以很好地在 WinXP 下使用，并不会有任何不兼容的现象发生。







【不扫天下扫一屋】

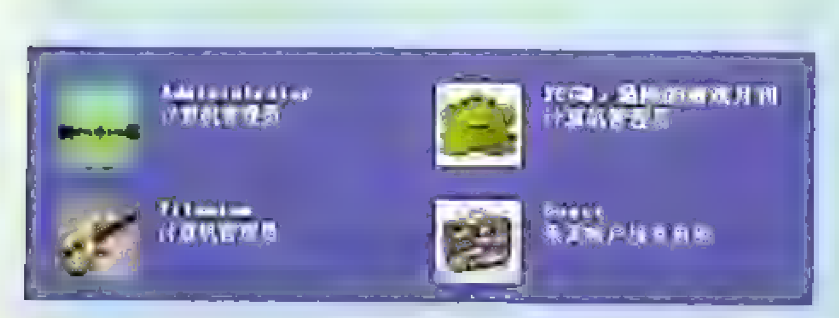
用久了的 Windows，就象住久了的房子，难免积下灰尘和垃圾，此时你需要一位能干的家政服务人员来打理。同样由 Symantec 出品的 Norton CleanSweep 2002（以下简称 NCS）便是这方面的高手。和前代 2001 版相比，NCS2002 最大的改进在于支持 WinXP 采用的新 NTFS 分区表，所有在网络浏览下载的 ActiveX 控件、杂乱的个人信息 Cookie，又或安装其他软件附带的一些垃圾，只要有了 NCS 便会被清扫得干干净净。

浏览网页时安装的程序、IE 脱机访问的缓存、个人 Cookie、网络插件和控件统统可以在 NCS2002 中清扫整理

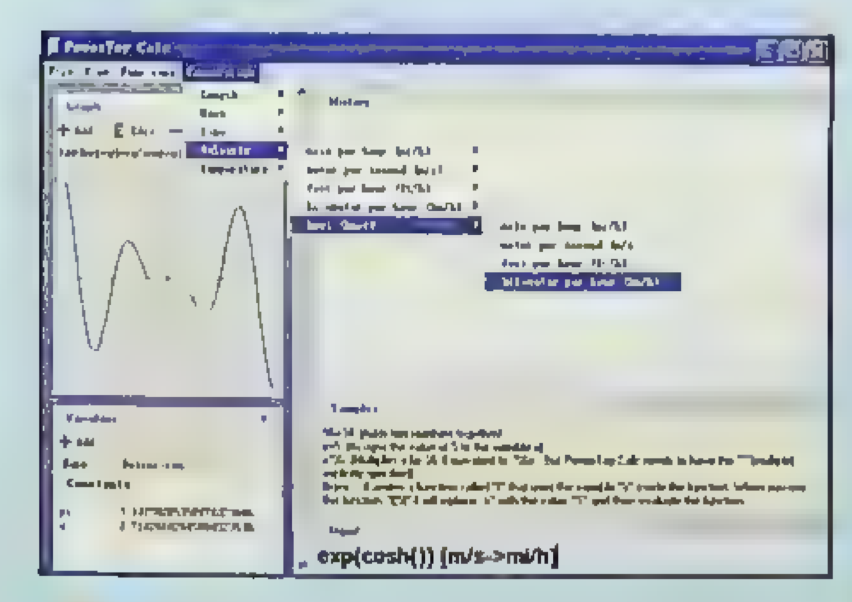
在右侧设定好清理条件后，快速/安全清扫便会以图示和数据两种方式给出整理建议，点击[Clean Now]，Hmm……世界清净了。

【麻雀虽小，五脏具全】

PowerToy 作为从 Win 9x 时代起就一直存在的系统辅助工具，在 WinXP 下也欣然登场，您可以从微软网站下载到它。安装完这个不到 1MB 的小东西后，你会发现 WinXP 用起来更加得心应手。



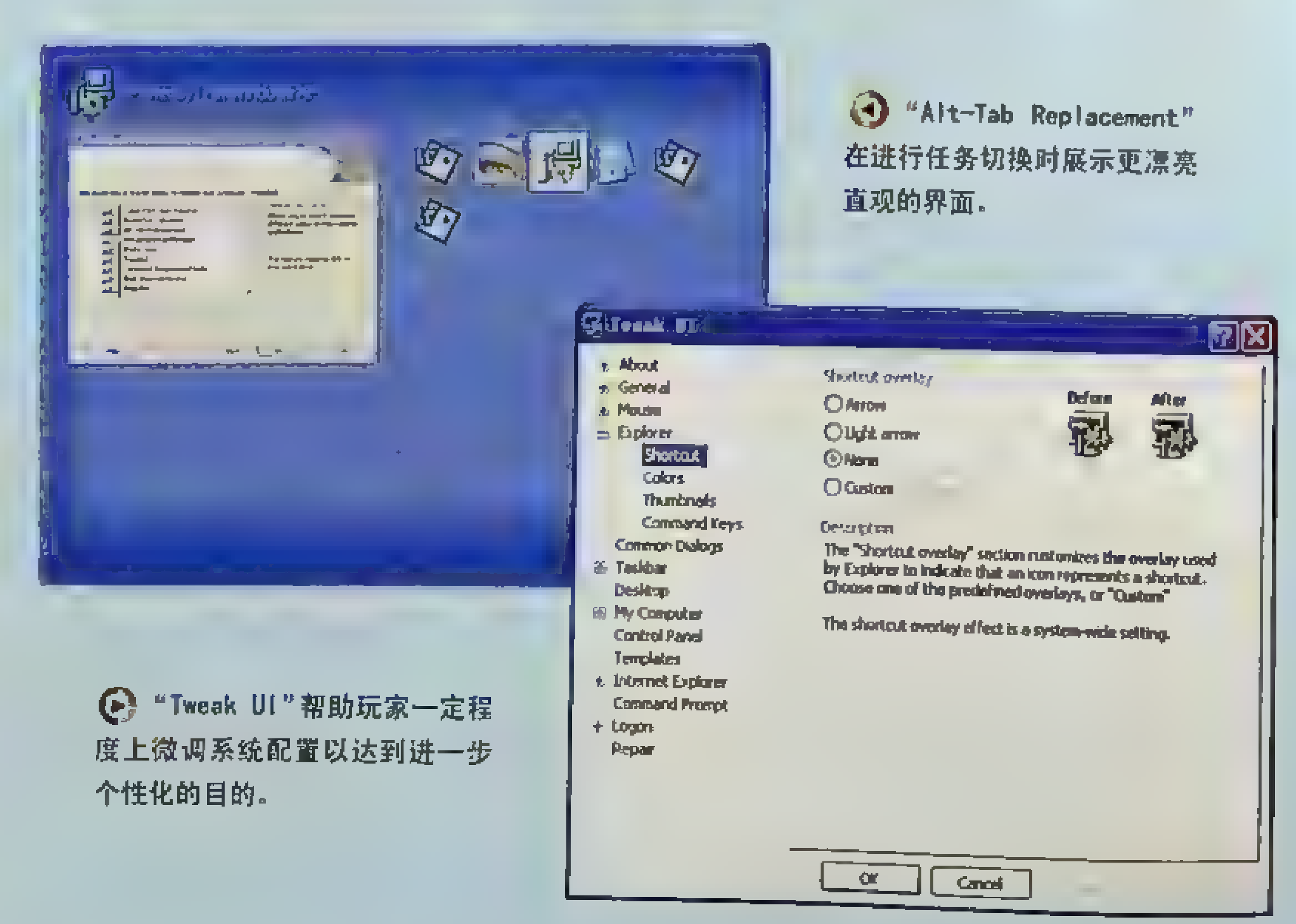
"Super-Fast User Switcher" 允许玩家按住【Win】+【Q】在各个用户帐号间快速切换而无需重新启动系统。



"PowerToy Calculator" 提供了一个功能强大的图形化计算器。



"Virtual Desktop Manager" 允许您使用 4 个虚拟桌面。



"Alt-Tab Replacement" 在进行任务切换时展示更漂亮直观的界面。

"Tweak UI" 帮助玩家一定程度上微调系统配置以达到进一步个性化的目的。

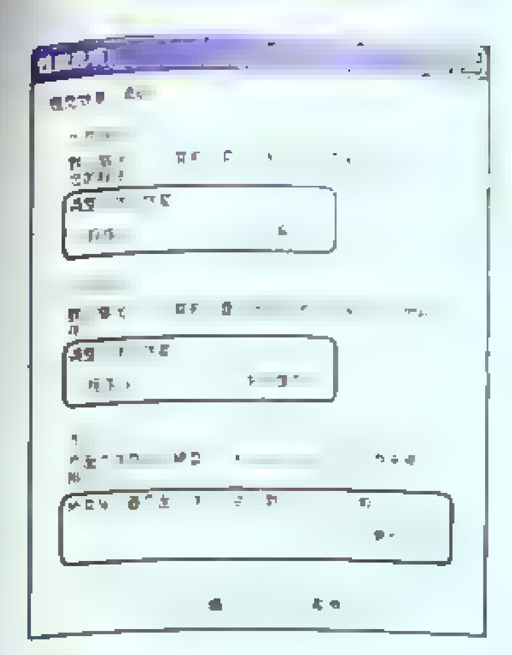
Tips-07：

问：产品激活技术如何保护软件知识产权？

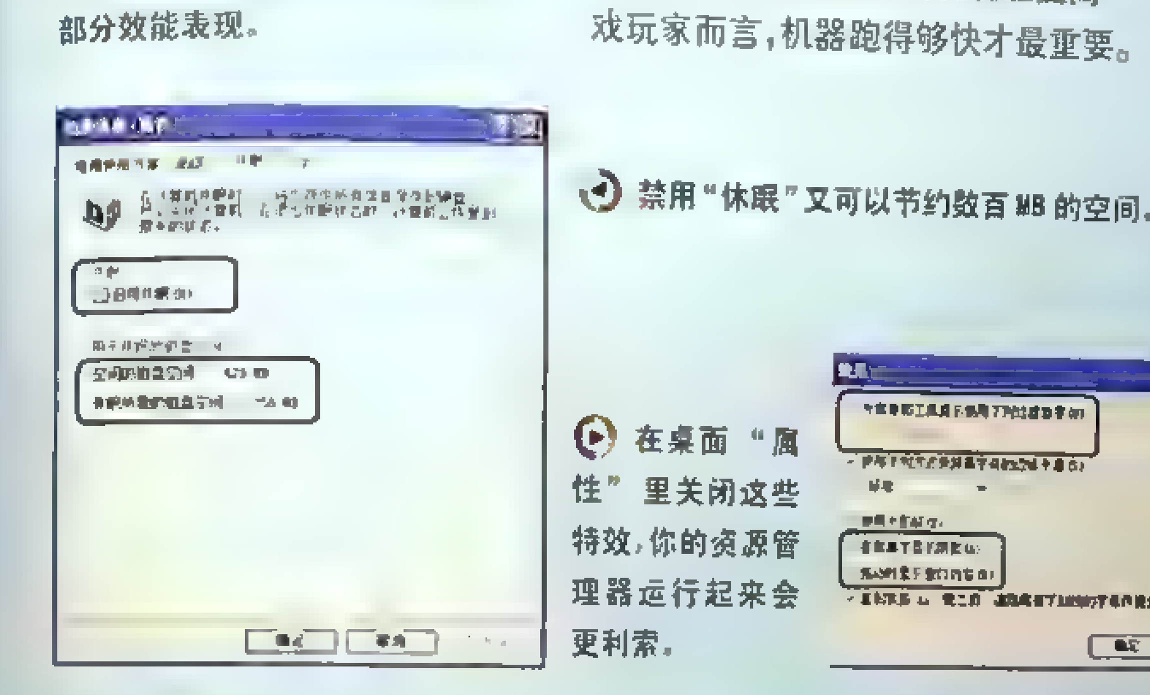
答：该技术可以减少软件的不经意复制，保证安装的软件合法，且遵照最终用户许可协议使用。已经激活成功的软件再安装到其它电脑上，再次激活也不会成功。这样可防止软件未经授权被反复在多台电脑同时安装（非法使用）。

八．增进性能的六项免费调整

WinXP 惊人的视觉效果和一些系统设置确实非常漂亮或先进，但操作系统毕竟是拿来"用"，而不是拿来"看"的。如果偏巧电脑配置比较低，那么您很快会发现这些效果和设置正在不知不觉地拖慢爱机的后腿。目前网络上已经有很多针对 WinXP 推出的优化工具，如 Tweak-XP 和 Customizer XP 等等，但它们多数是需要花钱注册的共享软件。今天我们在这里推荐给您 6 项免费的优化措施，可以使系统响应速度明显提高——对游戏玩家而言，机器跑得够快才最重要。



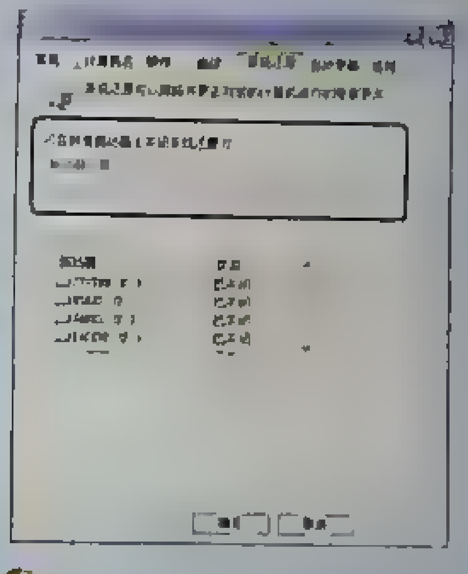
根据使用者日常任务的实际情况作出相应调整。把虚拟内存容量设定为一个固定值（一般是物理内存的两倍左右）可以增进一部分效能表现。



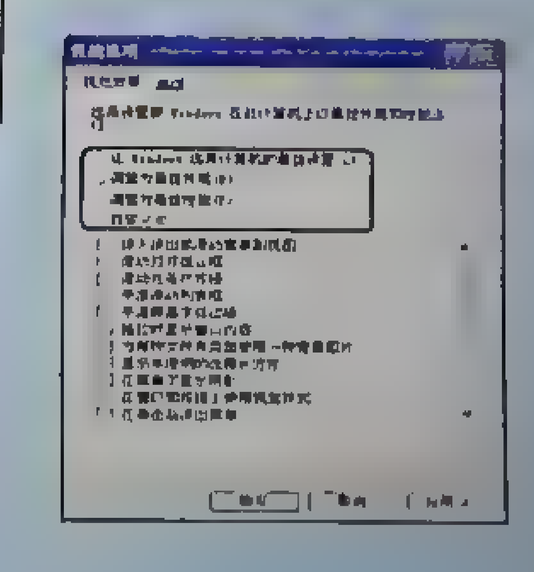
禁用"休眠"又可以节约数百 MB 的空间。

在桌面"属性"里关闭这些特效，你的资源管理器运行起来会更利索。

不要拉伸尺寸过小的壁纸，这会无谓地耗用内存，选择一个大小更合适的画面，或把它"居中"。



关闭系统还原可以为每个硬盘分区节省大约近 3 百 MB 的空间。



选择把视觉效果调整为"最佳性能"可以明显提高系统速度。

九．我该升级到 WinXP 吗？

要安装 WinXP，前文在 Tips 中我们已经开列了所需的硬件清单。笔者的电脑为 PⅢ-600 MHz，配备 256MB PC133 的 SDRAM，一块 40GB 的 7200 转/分硬盘，把其中一个 3GB 的分区用来安装 WinXP。这样的配置，不跑 Photoshop，只是多开些 Word 和 IE 窗口，系统基本可以很顺畅地跑起来。在实际使用过程中，完全干净的 3GB 分区安装完 WinXP 会被占用至少 1.3GB，加上周边工具软件和 Office 组件，基本上这个分区就满了。

从安装角度考虑，笔者建议您为 WinXP 准备的空间最好在 4GB 以上。因为除去系统文件外，还要为工具软件、临时交换文件、系统还原文件、休眠功能和 IE 缓存这些东西保留大约 2GB 空间。而内存方面，低于 128MB 就不太容易跑得顺畅，256MB 是我的推荐值，而大于 384MB 之后，性能就不再继续有线性的提升了。对于想体验 WinXP Plus! 增强工具包的玩家，还要保证您的显卡至少有 16MB 的板载显存，否则软件可是会拒绝安装的。

在满足了硬件要求之后，对于是否该升级到 WinXP，笔者有一些建议给您。

1. 如果您是新装机用户，不管是商用还是家用都不必犹豫，直接安装 WinXP 是最佳选择，再舍本取末地安装 Win 98/Me 或是 Win 2000 实在没有必要。

2. 如果您是 Win 2000 的用户，从商用角度看，基本不必升级到 WinXP，因为后者除了娱乐功能有所增强外，最关键的安全和稳定性方面并无本质提升。而用 Win 2000 做电玩平台的使用者，建议您马上升级到 WinXP。它在游戏兼容性和 3D 效能上较 Win 2000 有大幅度地提升，无论 D3D 或 OpenGL 都是如此。

3. 对于正在使用 Win 98/Me 的玩家，就需要您自己斟酌是否升级到 XP。如果系统目前运行状况良好，完全可以不升级 XP——那些漂亮的视觉效果已经可以通过一些第三方软件来实现了。如果您的电脑正在经历每日频繁的 S 机、蓝屏、莫名其妙地退出和系统重启，那么升级到更稳定的 WinXP 就是明智的选择了。

在《3D Mark 2001》的 D3D 环境测试，WinXP 领先 Win 2000 大约 15%，和 Win 98 相比则基本持平。在《QUAKE Ⅲ ARENA》的 OpenGL 环境下，XP 领先 Win 98 大约 10%，而基本和 Win 2000 持平，这说明纯 32 位的操作系统应付这类高带宽需求的游戏更得心应手一些。由于篇幅所限，我们无法在这短短的一期内为诸位奉上详尽的 Win 98/2000/XP 的对比测试，但基本上 WinXP 无论是兼容性、稳定性还是效能，都可以获得头筹，区别只在于领先的幅度有大有小而已。■

Tips-08：

问：WinXP 家庭版和专业版有什么区别？

答：家庭版包含的特性

全新可视化设计，玩家可以更容易地完成常规任务；

·数字照片允许您获取、整理和共享图片；

·多合一的音乐工具可用于搜索、下载、存储和回放高品质数字音乐；

·在 PC 上创建、共享和欣赏视频所需的一切；

·方便的计算机共享和家庭联网功能；

·即时消息、声音或视频会话以及协作的最终通讯工具；

·用于从意外状况中恢复或获取更详细帮助的工具；

专业版包含的特性

·家庭版的所有优点；

·增强的安全性，包括文件加密及文件夹保护；

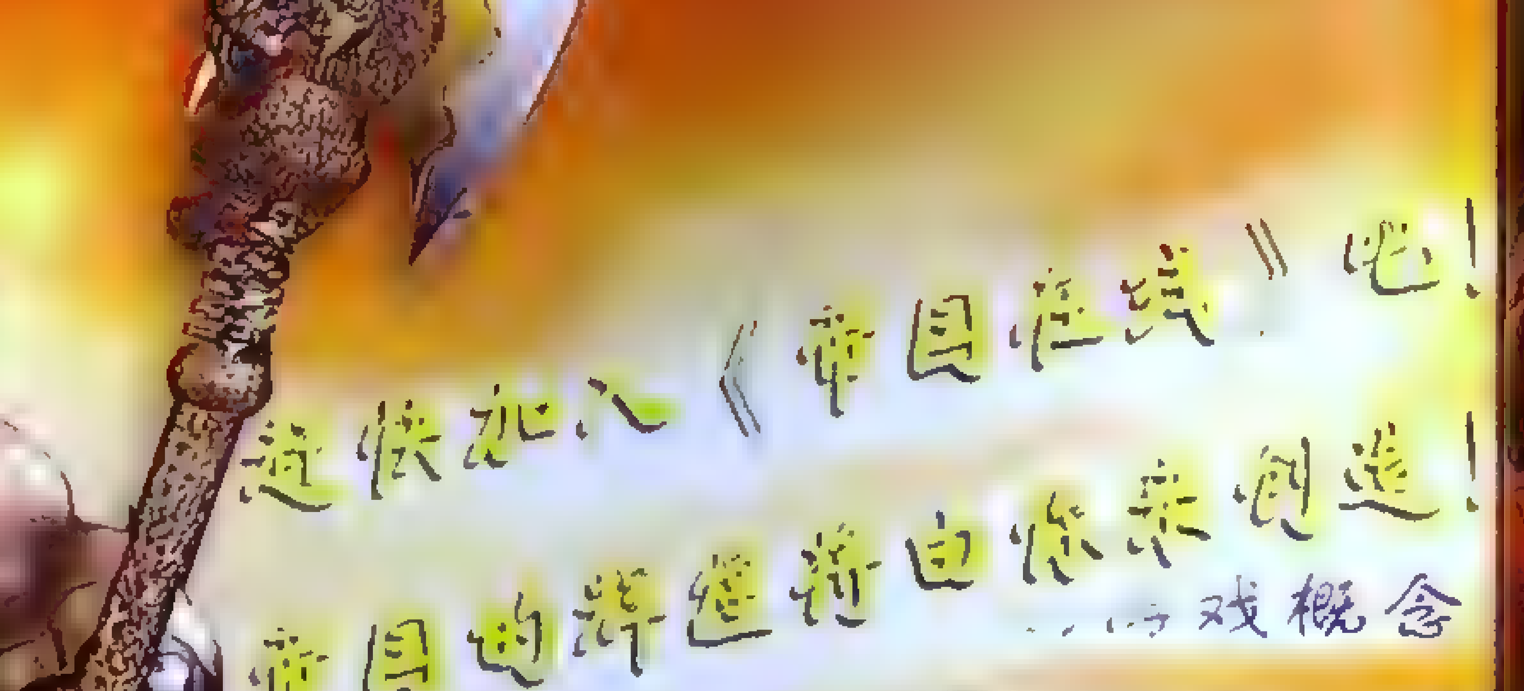
·用于脱机工作或远程计算机访问的支持；

·内置对多处理器的支持；

·可与微软 Windows Server 和管理解决方案协作的设计；

·多语言环境的支持和自由切换。

纵横欧亚大陆的万人之战已经开幕



……戏概念

简繁体自动转换，中港台地玩家可共享帝国在线；不……样的国家系统，科技发展、……济建设、国家战争、竞选国……全部由你操作，充分发挥网……互动。

贴切的通讯功能

多样化的表情，丰富的聊天功能，别致的名片设计，互动百分百，游戏 PQ 让你随时与好友联系，共同分享戏中的乐趣。

丰富的道具，神奇的技能

上万种随机道具，让你来装备出自己的独特个性。神奇的易容术、不可思议的兽化术，让游戏的世界增添无数神秘的气息。



多样的功能、多样的玩法

快组建自己的无敌王国，实现你称雄大陆的梦想。完善的团队功能，冒险的世界不再孤独，丰富的职业选择，让你不再为个人发展产生困惑。

……网址 www.sohu.com 帝国在线游戏专区
www.17173.com 帝国在线游戏专区







蚂蚁雄兵



- ★十多种以上的刺激任务
- ★13种不同种类的蚂蚁供你指挥控制
- ★曾遭遇到其它生物如：蜘蛛、甲虫、螳螂…等的攻击
- ★包含日夜变化及季节交替等的即时气候效果
- ★精致的大自然图像拟真，让你一窥昆虫世界的奥妙！
- ★包含单机及经由区域网路或是网际网路连线至多8人的连线对战游戏
- ★创新的即时战略游戏，惊奇的游戏效果

48元 内含使用手册



火爆的冬季　火爆的游戏



超值价 38元

保龄球2002



超值价 28元



铁钉人

超值价 38元

玩具小兵

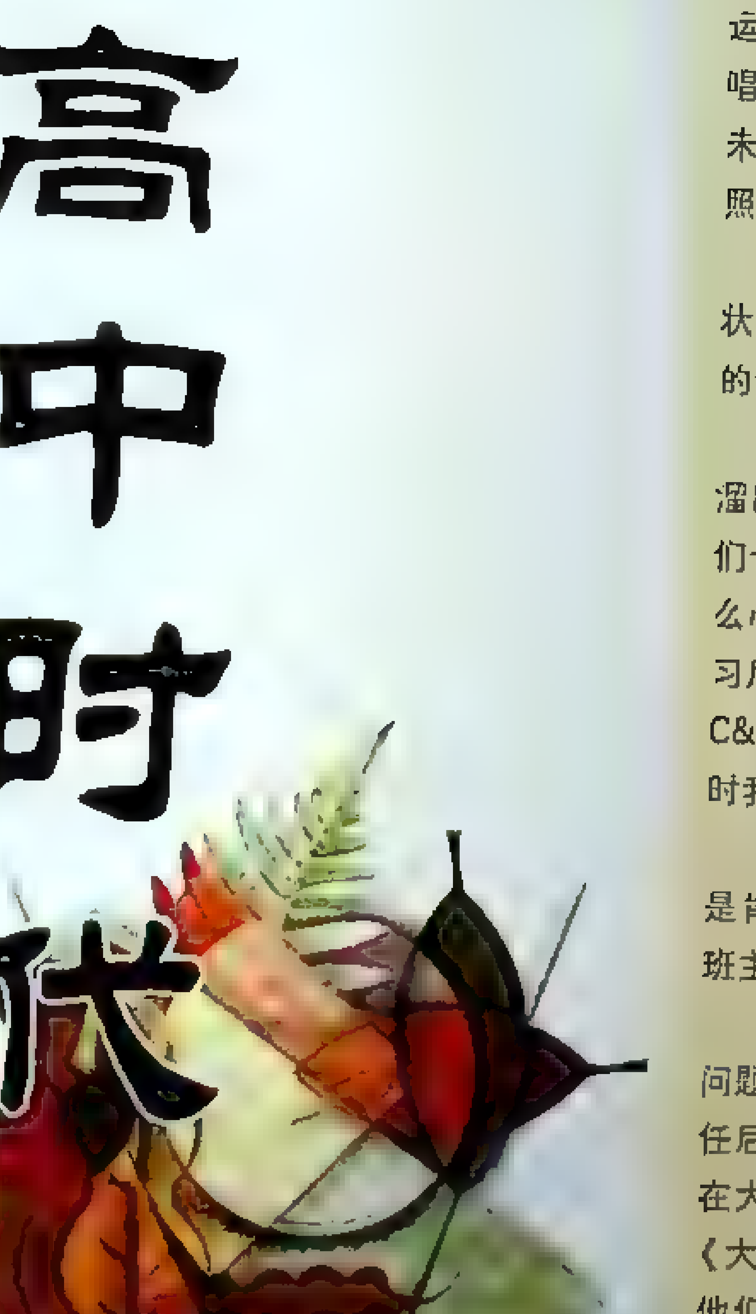
开心正版系列

高品质 低价位

真侍魂	10元	孤胆枪手 2CD	15元	笑傲江湖 3CD	25元	无敌英雄传	10元
黑金企业	10元	战略高手	15元	都市计划	10元	大刀	10元
古墓丽影	10元	明星大赛	15元	飓风战士 2CD	15元	斗神传	10元
横世霸业	10元	午夜狂飙	15元	格斗悍将	10元	[illegible]	10元
危机最前线 2CD	15元	极速传说	15元	神雕侠侣	10元	末日帝国	10元
金庸群侠传	10元	欢乐综艺王	10元	拳皇99	10元	[illegible]	10元
欧洲战火－西线风云	10元	足球万岁	10元	超能力格斗	10元	[illegible]	15元
欧洲战火－东线风云	10元	中国麻将	10元	古墓丽影—失落的神器	10元	奇迹时代	15元

★★★ 由于新品上市数量多、速度快、不能全部刊登，欢迎电话咨询，索要最新产品目录 ★★★

高中时代



我无法仅以时间衡量成长的历程，因为它们是一个时代紧随着另一个时代。以至于成长本身，变成了不断的跳跃；而在每一次跳跃之间，是漫长的停顿。停顿中的我无比茫然，不知道会是什么把我狠狠推向前。我所知道的是，高中时代结束了，而我在走向另一个时代。

文／DHEW

一个通宵

[illegible]也就是我[illegible]五，我和同第二天[illegible]和吕跑出去玩电脑[illegible]我们坐了很久的车[illegible]了，还要在黑暗里[illegible]电脑房。

老板[illegible]《金庸群侠传》刚出来的那段日子，吕在他的机房里连泡了五个通宵，就跟老板混熟了，熟到老板出门时让他帮忙收钱。后来，那间电脑房被查封，老板和机器一同消失，吕还惋惜了很久。我不知道老板是怎么辗转到这种地方来的，也不知道吕是怎么找到这里的。我们和老板闲聊了几句，一群人就在电脑前面坐了下来。

我玩了很久，但也只是第二天中午就动身回家。吕据说又玩了一整个通宵，在星期天下午才回学校睡觉。我一直记得那个夜晚，虽然已经忘了是玩什么，却一直记得那间在黑暗里若隐若现的小房子，那台靠墙的电脑和老板点烟时眼镜被笼在烟雾里面的样子，甚至连一个人坐车回去时那种无聊的感觉都记得清清楚楚。诸如此类的琐碎细节挥之不去，现在想想，或许因为那是我高中时代的最后一个通宵。

吕

进大学后的很长一段时间里都没有和吕联络。因为觉得对不起那些曾经一同奋战的好友，内疚作祟，也确然不知道该用什么样的方式和他们说话。想起曾经那么频繁的结伴去玩电脑，总不免黯然；但生性不善交际，朋友们也是类似的人。大概是耽于梦境而不习世故的关系吧。大学期间曾经努力想改正这个缺点来着，但高中时代的烙印过深，以致现在仍不算是开朗的人。

上网之后，也曾和几个老友取得联络。开始很热闹的相互写信，每天打开信箱都会有那么一两封来自过去的信件。但慢慢就觉得无话可说，仿佛维系我们的，只有高中时代一起玩电脑的经历；而那些经历，谈过几次之后，就变得苍白浅薄，以至于根本无法再谈。很久以后，才明白我们应该聊点别的什么，例如学习、生活之类的。但当时却不敢触及这些话题，仿佛一旦如此，过去的什么就破碎了。就这样，一群人便又没了联络。

吕其实是很好的人，高瘦如竹竿，仿佛风吹即折。说话到兴奋时总是忍不住笑，眼睛也会眯起来，眼镜片在阳光下反着绿色的光。近来得到消息，说他在新西兰当牧场主。我不知道这个消息是不是在开玩笑。虽然我和他都很喜欢《模拟农场》，但我无法想象他真去放羊会是什么样子。

记得闲谈时，曾经提到过要办游戏公司。当时说他负责程序，我负责剧情，两个人踌躇满志。但事后的种种证明我们并不是那种能将梦想和现实挂钩的人，那需要极强的决心、意志和运气，而我们三者皆缺。那时老狼的歌中慢慢唱道："我的蓝色理想现在哪里？我曾幻想的未来又在哪里升起？" 我想那便是我们的写照。

决心和意志自不必说，看看我们现在的状况就会明白。至于运气，哈，我们不是一般的倒霉。

我们都是寄宿生，经常在下晚自习之后溜出去通宵玩电脑。老师们最初不甚注意，我们也从没被抓到过，而那一次，班主任不知怎么心血来潮的关心起寄宿生生活，在下晚自习后溜到了寝室。一群人正在激烈讨论中午C&C 的战况，见她进来，齐刷刷的闭了嘴。当时我就想，完了，吕完了。

直到熄灯，班主任也没见到吕的人影。那是肯定的，吕提前三天就订好了今晚的机器。班主任要是在这时见到他就奇怪了。

要是那天晚上找不到吕，也不会有什么问题，事后随便编点什么也死无对证。但班主任后来又带了她的男朋友过来，那个显然是在大学里学计算机的家伙看到吕的床上有本《大众软件》，二话没说就拉了她出去。据说他们在那天晚上把附近的电脑房翻了个遍，然后找到了吕。

第二天我们起来时，吕已经在床上躺着。中午回去，床上就没人了，只剩被子在床角堆成一团。大家情绪低落，结伴出去吃饭，并徒然的猜测吕去了什么地方。那天中午开始下雨。下午第二节课开始时，吕从教室后面进来，坐在他靠窗的位子上，头发湿漉漉的，浅绿色的外套因为浸水而变成了墨绿色。他就那样坐在座位上，仿佛沉默的化身般低头看着桌上的课本，偶尔抬起头茫然的看看黑板。

后来，吕说他从家里一直走到学校。他在路上走了几个小时，虽然在下雨，而他一点感觉都没有。我默不作声，不知道该笑，还是该怎么的。

我们无一例外的被老师抓去教训，但也只是教训而已。吕在年级内被通报批评，并且因为没有遵守寄宿生纪律而被警告处分。之后，有整整一个月没人提起去玩电脑这回事。再之后，不记得是谁牵头，我们又开始玩通宵。

一些通宵

想玩通宵必须提前预订。那时机器不多，附近三所大学两所高中的学生们都盯着那几家电脑房，周末去时，人总是满满的。至于为什么要通宵，理由很简单，首先挤不出大段的时间玩，其次 8 个小时只要 15 块钱。我们时间金钱皆缺，玩通宵成了不二法门。而后来，玩通宵变得不需要理由，我们只是习惯了。

订好机器到真正开始通宵的那段时间，总是莫名其妙的兴奋。课间会为游戏的话题争论不休；上课时会在纸上画乱七八糟的迷宫地图，甚至会做好时间表，决定要玩什么什么游戏、取得什么什么进展。下晚自

习已经接近十点钟，让朋友把书包带回去，一群人就疯疯癫癫的跑了出去。从学校到机房，要经过一片田地，四野无人，只有夜色朦胧，一路儿怦怦跳着，总是跑着跑着，就忍不住大声笑了出来。[illegible]植物清香撩拨着迫不及待的心情，让人觉得身躯[illegible]轻盈，仿佛可以就此展翅。记得有一次，自己兴奋的在衣[illegible]蹦来蹦去，结果被一根晾衣服的铁丝勒在了半空中，苦不堪言的揉了[illegible]脖子。

进到电脑房里，闻到显示器烤了无数小时的气味，狂跳的心就溶了开来，融进四肢百骸。但那几分钟又是无比漫长，正在上机的人统统变得面目可憎，只恨不得一把拽下来换自己上场。好不容易放出去，在电脑前坐下，人已没来由的笑起来，仿佛命运在握，世界臣服，万里长空尽可任意翱翔。虽然，只是动动鼠标而已。

凌晨两三点，总会困不可支。如果在这时睡一下，早上会好得多，至少不会在早自习就开始打瞌睡。很多时候，说着只趴一下趴一下，但醒来的时候就已经是早上了。显示器还在闪烁，窗外已微明，那种刚熬通宵时的激动早已消褪，只觉得心中空洞，仿佛正从高处坠落，却发不出声音，看着整个世界向身后滑去，等待碰撞地面的那一刻，却永远等不到。

那个时候

高三的第一个学期，学校附近的派出所开始抄电脑房。几周下来，周围的电脑房纷纷落网，我们不得不在短短两个月内跑遍了学校周围方圆两公里内所有的电脑房，敲遍了所有那些深藏在居民楼里的铁门。

有一次，约好了周末一起去玩通宵，甚至连机器都订好了，可是兴冲冲的跑去，却发现电脑房被抄掉了。时间晚了，不可能回寝室继续睡觉，就沿着空无一人的街道乱走，最后还是灰溜溜的爬墙回寝室睡觉。

现在想想，不免觉得好笑。除了电脑房以外，我们竟然找不到别的什么去处。

我不知道是该悲哀，还是该庆幸。或许这证明学坏也并不那么容易。真的，当时为了赚点小钱，还曾经跑很远的路去批发方便面回来卖。想想两个人扛着四箱方便面，理直气壮的从正门进入校园，坦然面对飞来的诧异目光，便觉得不可思议。毕竟只是单纯的高中学生。

那个学期期末，很多电脑房都在歇业，老师也学会了中午查人，晚上查岗。我们歇下来了，开始努力的听课、补习、考试，却依然在早自习上打瞌睡，仿佛生物钟已经在过去日子里定了型，滴滴嗒嗒自顾自转个不停。而生活也渐渐变得无趣，又像是被拉长了无数倍的下坠，又像是电力耗尽的电池。

后来，Diablo 推出了，我们又有了玩通宵的理由。那段日子就像弹簧一样，被压下去，就玩通宵放松；压力越大，玩通宵就越频繁。屏幕内外不断拚搏，一边扛着学业的重压，一边应付着迷宫里的战斗。单元测验，模拟考试，单机闯关，连线作战。因为不能拷贝连线的进度，我们曾经连续两天把整个游戏打通关。从电脑前站起来时，整个人仿佛由内到外的变成了浆糊。

很久之后，曾经和母亲说起那个时候。她当然毫无认同感，只说起有一次去长沙看我，到学校的时候，恰是午休，她看见我和几个男生一起往学校外面跑。她在我后面追，但还是追丢了。她不知道我是去什么地方，后来问班主任，才知道那个方向有很多电脑房。

母亲把这当作一件有趣的事情在说。或许所有那些令人痛心的事情，回过头来看时，都是有趣的。而我却不知该说什么，内里痛心不已。但是在那时，我才发现自己一直都是从一个方向考虑生活中的种种，而这是一个多向度的世界，存在着彼此交错的不同方向以及对同一件事物的不同观感。这个发现带来如此巨大的意义，以至于我终于把对朋友们的愧疚抛到了脑后。

或许这是成长的必然经历之一。然而在那之后，我却觉得有些什么东西失去了。仿佛一扇大门在身后关上，另一扇在眼前打开。或许会得到新的东西，但或许不会，而失去的，却是实实在在不可挽回的。

关于爱情的事

看多了漫画和动画，就不免觉得高中时代平淡无奇，没有和漂亮女孩在街上偶遇，发现"对方于我是百分之百的女孩"并终于擦肩而过的奇妙经历，也没有一觉醒来发现自己因为什么怪诞的理由而身负拯救地球的使命和力量（尽管出于私人原因我很欢迎这样的事情发生，因为可以藉此把学校完全毁灭，然后再决定是否拯救地球）。

不可否认，会有这样的期待，是因为受到日式文化的侵蚀。我和我的朋友们几乎是不可避免的对诸如此类的幻想故事和优美的卡通人物产生好感，并因而忽略了身旁的少女们正以令人惊讶的速度蜕变成长。直到很久之后，发现自己曾经是他人暗恋的对象时，才悔之莫及。女生并不喜欢曾经暗恋过的人回到身边纠缠不休，这是我们的不幸。而等我们终于听到那句著名的 otaku 台词时，我们才恍然醒悟。原来自始至终，自己不过是被幻像所诱惑罢了——"那毕竟是二维的存在。"

说到爱情，当时的我总无法理解身边那些活生生的女孩子们。只觉得她们纤细，洁白，美丽，可爱，像什么精致的玻璃饰物，但永远是我们的世界之外的东西。你看，哪怕现在的我也只能举出这样单薄的词汇来描绘她们，或许这证明了当时的我是如何茫然。

喜欢的女孩自然是有的，但仅只是单相思而已。会在暗中期待奇迹，编织幻想。而幻想的情节不外是漫画或游戏中常见的那些。在或许真正有机会发展关系的时候，却又迟疑不前，事后自然悔恨不已，但再有机会时，仍只是重蹈覆辙。

可以纵横七海为约翰·法雷尔寻回心中所爱，可以无数次尝试直到女儿嫁给父亲，却不知道怎样寻找自己的爱情。或许这说明了，当时的自己是拒绝现实的。

高中毕业前，曾经约了喜欢的女孩出去。不记得用了怎样的理由，但那一定是一个了不起的理由。我们的关系并没有好到可以一起出去玩，打电话给她时也已经是晚上，但她还是答应了。

我们一直沿着街道走，说些毫无意义的东西，没有停下来坐坐、喝点水什么的，只是一直走。走到差不多的地方，再转过头，直到厌烦为止。后来我送她回去，在离她家很近的地方就停了下来，看着她一个人沿着黑暗的道路走回去，并发现自己直到最后都没有告诉她我喜欢她这件事。

那个周末，我和朋友一起去玩了通宵。再之后，我就去了深圳参加高考。

大学时我和她通过几封信，但都很有默契的不提那个晚上，好像一切从未发生过。以至于渐渐的，我无法确定它们是否真正发生过。只有此[illegible]那个夜晚，街道的灯光，来往的人群，[illegible]不会再来的一切，我所错失的一切[illegible]

我[illegible]我们的时间还很长，一切或许还[illegible]从来没有开始过。然而时代确乎是不同了，现在的[illegible]仅举我表弟为例，那个家伙在三年里换了[illegible]女朋友，[illegible]处男之身。这让我开始怀疑曾经历并记忆犹新的[illegible]存在于我们的记忆中了。

杨

杨是我的好友，比我矮一点，略有些少白头。我们下棋，辩论，玩《魔兽争霸》。下棋我不如他，《魔兽》他不如我，辩论我们互有胜负。

他的国际象棋是我教的，可是高中毕业时他还保留着对我 30 胜 10 败的纪录。至于《魔兽争霸》，他从高三开始学，一直到毕业，只赢过我一次。现在想一想，我本可以让他多赢几次的。他唯一赢我的那次，是一个很奇怪的小地图。我以前没见过，出来没有找到金矿；他找到了。如果继续打下去我一定会输，但打到一半我们就回去上课了。后来他一直要我承认那一次是我输，可整个高中时代我都没有承认过。是的，现在，我承认。

我们常去的电脑房在"堕落一条街"上，那条街除了餐馆、游戏厅、歌舞厅之外，没有别的店面，因此得名，但这称呼不是我们首创，而是在电脑房里认识的大学生说的。在这样说时，他们语气轻蔑而又亲切。仿佛我们所有人都有这样既喜欢又厌倦，但最终还是要去的地方。

电脑房临街的店面是一家面店，卖刀削面和牛肉饺子。我们总是驾轻就熟的穿过只有苍蝇停靠的桌椅，直奔柜台后面通向下层的楼梯。一个中午奋战下来，随便吃点什么东西就往学校跑，但大多数时候什么都不吃。因为午饭钱已经丢在地下室了。

记得在那里我和杨一起吃了牛肉饺子。那次我们刚刚挑过《魔兽争霸》，他像以往那样输给了我，所以是我请客。在等饺子的时间里，我们聊了些热衷的话题，但我已记不得那时说些什么了，只记得饺子不好吃，肉馅有点发酸。

想到那个中午，以及关于它的种种记忆，我总觉得有点无可奈何，好像自己抛了西瓜，捡了芝麻；以至于那段可以拿来验证友情的时光变成了关于一碗变质饺子的乏味回忆。但事情就是这样子，美好回忆和琐屑碎片一同填充了过往的时光。

总对自己说，如果有机会的话，还要一起去那间饺子店吃吃东西，打打《魔兽》，可大概是没有机会了。就算我们还能凑到一起，《魔兽》也已经被淘汰了。

我们那时常玩的游戏，大多已被淘汰了。就算还能找到，在 Windows 下面也有这样那样的毛病。每次玩《大航海时代Ⅱ》不出声音，就不免要感叹一番，觉得时代变迁，而自己还固守着那些老东西，似乎有点不可理喻。每次看到时下流行的配置就不免记起当初为了玩《天使帝国》，打破头去学 config，autoexec，为了玩《魔兽》，磨破嘴皮求父母加 4 兆内存。或许，铭记这些毫无意义的东西，说明我是不合时宜的。

或许，我们一直是不合时宜的。



此刻

此刻，我又一次想到了那个中午。当吕还在继续玩时，我在公共汽车上，抓着吊环，晃晃悠悠的，几乎就这样睡去。通宵后的疲惫让我觉得自己变成了一个空心玩偶，仿佛被人抓在手上，在清醒与昏睡间摇来摆去。

那一次我站着睡着了，幸好在到站前醒过来。下车，跑回独住的房子，有那么一会还自觉清醒，但碰到枕头的一瞬就又睡着了。醒来时，已经是黄昏。车辆的喧嚣从窗口钻进来，夕阳的光芒爬上了眼前的墙壁，一点点的往上爬，又一点点的溶入黑暗中。一阵不可名状的恐慌袭来，我匆忙打开灯，煮了点东西吃，才觉得好受点。那一夜剩下的时间，我一直趴在床上看武侠小说，累了，就压着书睡去，再醒来的时候，天已经亮了。

在那之后的几周里，我没有再玩过电脑。6 月末，我上了去深圳的火车，没有再回过长沙。

日后我在一篇小说中看到了这样的一句话："我们怀有的理想迟早将这样烟消云散，犹如那原以为永远持续下去的无聊思春期在人生途中的某一点突然杳无踪影。"我想这描绘出了我的状况。那一切都已经消失了，而我还在寻找着它们的影子。

我无法评价自己的高中时代，无法评价那种生活。当同龄人都在为跨越独木桥奋战的时候，我们却把时间精力抛在娱乐上。我尝试着给那种生活赋予某种意义，但无论怎么做都像是自欺欺人。我也不能用通用的价值观来衡量那段时光，因为如果那样的话，结论必然是整个高中时代失败透顶，那些狂热、那些投入、那些兴奋与激动都变得毫无意义。你知道，我是无法接受这样的结论的。

所以，我把结论交诸每个可能看到这篇文字的人。但无论你得到怎样的结论，不要告诉我，因为我想得到的并不是结论。正如我写这篇文章的目的，只是缅怀。

此刻，我将目光从屏幕上移开，转向窗外。夜色深沉，就像藏着什么秘密般无声无息，让人捉摸不透。站起身，才能看见远处的灯光，一团一团的，仿佛就是被夜晚悄悄掖在怀里的无数秘密。我无法想象那无数的灯光下，又有着怎样的人生。是否有人经历过同样的狂热，是否有人曾为之感动，是否有人铭记那一切？……是的，在这里，我承认，那段时光是令我感动的。那消逝已久的，不再回来的一切，那些被淘汰的老游戏，那些如星散的老友，我把他们深深的刻在记忆中，用语言，用文字，用我所能想到的一切方式纪念他们。

是的，这便是我的高中时代。■

全民调查 由本杂志与新浪网游戏部联合作[illegible]系列行动

樱花浪漫谭

日本人说：樱花之美是从她的凋零开始体验的——短暂的花期过后，望着一地落英从绿有几支纤细的枝桠，在挥之不去的伤感的陪伴下回忆昔日的灿烂，你才会真的陷入沉醉。于是，《樱花大战》从获得这个名字开始，就注定了她唯美的气质。那么，在这样一场美的游戏之中究竟是哪种力量最让我们感动呢？

在结束了为期一个月的调查之后，新浪网友提供了这样的答案：33.11%的网友认为“‘爱’与‘血’交织融合的独特结构”是《樱花大战》最动人的地方；而有23.97%的网友最心仪的则是“不只因为美丽而可爱的花组精英”。另外，被“游戏清新可人的画风”打动的网友也不在少数，在投票者中占到19.48%；“悠扬轻快的音乐”与“跌宕起伏的情节”是《樱花大战》另两个亮点，分别有12.39%和11.05%的玩家是因为它们的吸引，走近了帝击与花组。

当然，在投票之余，我们的“樱花迷”也没忘记讲讲他们的感想，那么现在就来看一看吧——真的很精彩啊！

别样声音

清新可人的画风？跌宕起伏的情节？不只因为美丽而可爱的花组精英？“爱”与“血”交织融合的独特结构？悠扬轻快的音乐？……我怎么不觉的???
——七只虫

“粉色的樱花瓣从天空徐徐飘落，体验走进太正时代的浪漫感觉。”——邻家小妹妹又开始发感慨了。等我玩上手发现她还真不是无病呻吟。啊！这个好呀。好呀。好呀。好浪漫。不过，说樱花浪漫那纯属胡扯——应该说是“真浪漫”！
——541105625

大家看看樱花大战的日文官方年表

1900，明治33年，游戏中，4.14，藤井在茨城诞生，神崎重树就任神崎活动写真株式会社社长，冴木雏子参加第1回神映新颜女优选拔；历史上，英、德、俄、法、美、日、意、奥8国组织侵华联军，攻占北京。

1901，明治34年，游戏中，10.21，藤枝在东京诞生，鹿沼草十诞生，历史上，该年9月7日清政府与各国政府订立《辛丑条约》。（至1938年止，各帝国主义国家从庚子赔款中实际掠夺白银65237万两，折合银元近10亿元。日本鬼子拿到了多少，说不定造光武的钱就是

1915年，真宫寺樱十岁，那年袁世凯签署丧权辱国的“二十一”条。国民政府后来把这一天定为“国耻日”。

1919年，真宫寺樱十四岁。那年32个比她大两三岁的少男少女会为抗议“二十一”和日本霸占山东，被军政府的军警打得头破血流，关进监牢。这一天现在被定为“五四”青年节。

1936年 日本“二二六兵变”被认为是日本法西斯军部统治的标志，但在1927年的“东方会议”上已经正式制定了侵华计划。
——westtalkzz

倾情诉说

爱上SAKURA是一次偶然~~在SS上看到她时我就知道她就是我一生的最爱~~我想，我与SAKURA的邂逅一定是上天注定的吧~~不然我为什么要梦里寻她千百度~蓦然回首~她却在灯火阑珊处~~反正豪华版我一定要买~~）不过有了她，我又没饭吃了啊~~55555~（
——HUNTER0907

人说“喜欢一个人是不需要理由的。”而对《樱花》也是一样——因为爱所以爱。找不出理由！一定！
——qqqqs

我很早就开始喜欢这款游戏了，在土星上第一次见到时就被她那充满活力的画风深深的吸引了，实在是没的说，我刚刚在发愁在电脑上玩不到的时候天人公司出了这款游戏……太令我感动了）
——beauwk

爱一个游戏需要理由吗？
不需要吗？
需要吗?!
曾经有一个伟大的游戏《樱花大战》摆在我的面前，可是我没有玩，只因它是日文版，现在有了中文版，我要说三个字“我爱玩”！！！如果非要加一个期限，我希望是……（地球人都知道了吧）
——bleem0390

我是如此的热爱《樱大战》系列的游戏、动画、音乐……至于《樱花大战Ⅱ》这款游戏呢？她当然别于其它的恋爱养成了，因为她唯美，她纯洁，相信玩过的朋友们都会有此感觉。只有SAKURA才能真正地唤醒你内心中最最感性的一面，最最动人的一面。《樱大战》，不会像她的名字一样，只在春天才盛开，她将永远伴随着每一个爱她的人
——njxm365

紧张的剧情部分，有漂亮的MM、甜美的声音让我心跳。还有可气的会喷蒸汽的对话框让我手忙脚乱。轻松的战斗，甲胄看起来就象酥饼一样脆弱。
——unfly_s

我相信这是一款最成功的游戏之一！情节设置非常出色，你的心情会随着游戏情节的改变而改变，你会完全忘我地融入游戏之中，甚至忘记这是游戏！！！
——whjw_999

理性阐释

爱不一定要与血交融，然而当它们碰撞时所擦出的火花是艳丽而凄美的。《樱花大战》尽管只是一个游戏，不可能与川端康成的小说相提并论，但她精心设置的结构依然渗透出浓郁的日本式的审美观——可能有点凄楚，但是绝对美丽。“樱花”这个名字真是贴切极了。
——李泽鹏

感动源自内心，因为每个玩家就是大神。和花组的朋友在一起更能让人体会到人与人之间真诚信任的可贵与幸福！！这就是樱大战！！！
——cc6081

由SAGE来垫背，广井王子总监，漫画大师藤岛康介人物设定，横山智佐声优……再加上浪漫的爱情、巧妙的情节、人物的潇洒、操作之简便，谁能拒绝他呢？！
——东方未明good

《樱花大战》的可贵在于她的温情与唯美。也许关于情节、音乐、画面我们都无法以专业的眼光做出评论，但从第一次玩这个游戏我就非常清晰地感觉到，我带领的是一群人，而不是机器——《樱花》这真是恋爱和战略游戏的经典。
——怀念克林斯曼

《樱花大战》中那清新的画风着实让人着迷！藤岛康介不愧一代大师，我虽是游戏美工，却只是他的fans！超期待樱大战4~恋爱吧！少女~
——stant7777

美工不错，很值得让人观赏，只是剧情不怎么好，与上一代相差无几，让人觉得没有新意。不过这是SAGE的早期游戏，大家尚可理解，如果3代产品的剧情仍无大的创新，估计也就没多少人会再次继续樱花之旅了。
——杜川雅彦

我想在中国很难找出几个像我一样的樱战的忠实、狂热FANS，由于语言的障碍在中国了解樱战的人实在是太少了，天人互动终于为我们带来了福音，我们等待这一天实在是等得太久太久了！喜爱樱战，不仅仅是因为她华丽的外表，更是因为她所宣扬的精神，以及她独特的内涵。
——claria

经典意味着全面的超越。一部伟大的作品可以从不同的角度去欣赏，都会有惊人的发现。我想这五方面缺了一个的话，樱大战就不会成为一个永远的经典——为什么没有多选？我一定会全部选的。
——romeal

（以上言论系网友观点 新浪游戏 game sina com cn

QUESTION & RESPOND

老鸟坐堂

20011201.辐射战略版：钢铁兄弟会

●打到了第3关，救出了犯人，他也安全的走了，我也杀了敌人头领，连所有敌人也杀了，却过不了关，怎么办？我买的是正版。

【答】1第3关里有两个囚犯，你确定放对人了吗？主要任务要求解救的是Diesoon。2打开任务提示器，仔细看看是否完成了所有任务？3如果确实完成了所有任务，在地图边缘会出现若干个亮绿色的区域，走进去就可以回基地了。

●我打完第11关，来到了第4个基地——德尔塔，但里面的NPC差不多都是隐形的，在地图上可以看见他们，但在游戏画面上却没有人，接不了任务。不知什么原因，请大家帮帮忙，拜托！

【答】走进他们所在的房子就可以看到人了。另外，请下载最新的补丁进行升级，应该可以解决一些问题。

（广西南宁 Eagle）

20011202.盟军敢死队II

●Commandos2第八关有2个结局，如收集满图片，发报完毕后，敌人会从四面八方冲过来，这才是真正的挑战。我试了好几个阵型都不行，不知哪位能帮忙，谢谢。

【答】这个关键是站位和道具的使用，否则不论什么难度都一样。一定要拿齐所有箱子，杀光所有狙击手。这样应该有3个遥控炸弹，1个满弹药的火箭筒，满弹药的狙击枪。好，这时让工兵把3个炸弹分别放在①出场时的小镇的最边上的大街上（就是正对桥的那个）。②从树林到桥的阶梯下。③桥上。在其附近堆一些易燃易爆物品，埋埋地雷。狙击手趴在桥头，老大和小偷手持冲锋枪对准阶梯口，不放心就加一个友军，其余人对准大街隐蔽好。全体设成自动开火。工兵放到河对岸藏起来。让敌人来吧！敌人的步兵上桥后，用狙击手搞定。坦克在转弯后，工兵冲出来一发火箭筒。前两辆坦克就如此办理。好，难度来了。三路敌兵一起杀出，按上面的顺序——引爆炸弹，呵呵。技术高的话，可杀掉20人！剩下就是垃圾时间了。

（luckyhawk_lu）

20011204.赏金奇兵

●小弟我率领英雄们杀到22关，被医生旁的几位大哥难住了，怎么才能救出医生？

【答】我也曾被这个问题难得直挠头，的确挺棘手。让桑切斯找一挺重机枪埋伏在医生右下方房子的拐角，让杨米雅到医生的左上方两栋房子之间的阴影里站好，位置刚好能让胖子看到一点儿。胖子发现后不会开枪，而是三个人聚集。杨不要动，迅速让桑切斯解决掉三人即可，前提是屋顶上的人必须干掉。如果还有疑问请联系我。

（北京 影舞者 <a11555@263.net>）

那几个围殴医生的家伙的确可恶，一旦有些风吹草动就会开枪杀死医生，但是也不要忽视这个区域的其他敌人。首先先将其它区域（撤退地点的敌人可以暂时不管）的敌人统统消灭掉，并藏好尸体。

这个区域除了三名围殴医生的匪徒外，还有一个胖子和一个瘦子来回巡逻，仓库二楼还有一个匪徒。观察胖子的视线范围，桑切斯在左边第一、二座房子之间放上一瓶酒（放酒前存盘），将胖子引过来，等他喝醉！他喝醉酒后有可能走到左边的大街上睡觉，那时可以轻松的干掉他。（如果运气不好，他在原地就睡着了，就取记录重来）。下一步是关键！让桑切斯把机关枪搬到合适的位置（能够打到三名匪徒的地方），存盘！注意瘦子的巡逻路线和时间，在合适的时候（请作多次试验），向三名匪徒左边的地上打一梭子子弹，注意！千万不要打到他们身上！他们将会暂时离开医生，借此机会用机关枪干掉他们，库珀立即冲出来用飞刀干掉楼上的敌人（医生可能会挨上两枪，但应该经受的住），再开枪干掉刚刚巡逻回来的瘦子。救出医生！

（广西南宁 Eagle）

20011205.武林群侠传

●到第五年八月以后，装备疯魔杖，电脑会自动打，玩家不可控制，以致在武林大会时负于龙王，游戏结束！无法打出武林盟主的结局，如不用疯魔杖则打不过他们，请问该怎么办？谢谢各位！

【答】大侠练棍的？学过醉棍没有？会的话，买几瓶好酒就搞定了。没有啊？会左右开弓吗？左右开弓加醉拳也可。醉拳也不会？野球拳呢？您不会对齐丽说“身材也硬是要得”吧？说了?！那那满天花雨呢？神龙腿法？日月神功?（好熟悉的场景——“澄观脸上微有难色，道：那么咱们试拆再浅一些的，试金刚神掌好了。这个也不会？就从波罗蜜手试起好了。也不会？那要试散花掌。是了，师叔年纪小，还没学到这路掌法，韦陀掌？伏虎掌？罗汉拳？少林长拳？”）实在不行就用金山游侠吧。

（luckyhawk_lu）

20011206.龙族

●前些时候玩发现自己上不去。每次检查更新档时都会卡在BIN文件上。有人告诉我是由于人太多上不去，但我只要是在网吧里就能上去，自己的机子就不行。为什么？

【答】此问题应该是你那里糟糕的网络状况惹的祸。现在的网吧大多采用宽带方式接入，自然是很容易上去了，而在家就差的太多。所以你在家上网玩游戏时，尽量不要使用分机电话线，并且关闭那些无用的内存常驻程序，当然也更不要同时下载文件占用线程，最好还要有个好使听话的小猫。如果还是因为线路状况不好而上不去的话，那只好在网吧里继续你的冒险了。

（北京 SLOTH）

20011207.安装问题：月影传说

●在把第一张盘放入光驱后，出现安装画面，不过在安装过程中，安装向导几次出现，且安装速度极慢，在不到20%时即提示我放入第2张盘，然后出现出错信息，安装过程被迫终止，安装数次未能成功，求救。

【答】这个问题嘛其实是游戏厂家为了防止盗版不得已而为之的。他们使用了一种叫超大刻录的方法来制作碟片，具体说就是把数据不连续不规则的记录下来，使得数据量异常的大，光驱要来回的读取数据，而这样就容易读取失败。一个简便的方法就是用虚拟光驱。把一二碟做进硬盘里，它再怎么大都不怕了，而且玩的时候还不用放碟，真是一举两得。

（广西柳州 彭皓亮）

20011209.手柄问题

●近日买得 PS 振动手柄一个和延长线一根，把据[illegible] 99 年 7 月[illegible]文改制，可是除了手柄电源工作正常之外，按键[illegible]个有反应，电路[illegible]了若干遍均没有问题。当我把普通 PS 手柄接至延长线上时手柄工作却一切正常，一旦换上振动手柄就丝毫没反应（除了模拟信号灯以外），哪位高人可救小弟？

【答】要将手柄驱动设置成 DirectPad Pro Force Feedback Controller（力回馈摇杆），连结成功后进入"属性"将 Controller TypeP 改为 PSX Digital，ID=1，Parallel Port 设置为 0x378（LPT1），最后单击"应用"就 OK 了。

（湖北武汉　丁浩）

20011210.关机问题

●本人近期攒了一部电脑，平常使用或运行其它软件（我形我速等）能正常关机，但运行游戏如 Diablo Ⅱ、辐射战略版、冰风谷、家园之悖世浩劫等，游戏结束后不能正常关机，只在荧屏上出现一闪烁光标，电源仍然接通，等了很久也没反应。只有按"POWER"键 4 秒关闭电源或按"RESET"键重启。我曾试重装系统也没用，用其他工具软件检查，没查出什么。电脑配置是 Athlon 1.33G/ATI Radeon 32M/ 创新 5.1 声卡 /QDI KD7 主板 /256M DDR 内存。游戏全是正版。请指教。

【答】这里有几种方法供你一试：①升级主板的 BIOS，KT266 与创新的声卡有兼容问题。②升级声卡驱动。③打开 BIOS 把 Power Management Setup 中的 Power Management 设为 Enable，把 PM Control by APM 设为 Yes 并重装系统。

以上是我对付创新声卡与 KT266 等威盛芯片不兼容的方法。你还可以参照《家游》去年 10 期 169 页 20010910 的方法操作。还有一个网友提供的方法，就是声卡用 beta 版驱动也可以解决这个问题，同时还可以解决声卡"滋滋"的问题，但我没试过。

（广西柳州　彭皓亮）

毁灭之王

●关于用 CUBE 合成橙色装备的方法，攻略中有一条 Safe Weapon 公式 Any Weapon + Ort rune + Perfect Emerald + Magic Jewel，但我按照这公式找齐物品后却不能转换，Weapon 用白色的、蓝色的，Jewel 用已鉴定的、没鉴定的，所有方法都不能合成。请教是攻略有错还是有其他方面需要注意的呢？（合成是在战网上 Normal 级进行的，版本是 V1.09）

（北京　小米 <zhujhong@263.net>）

哈里·波特与魔法石

●帮园丁收集到孵化飞龙所用的燃烧的石头后，下一幕好像是魔法学校开运动会，学生全骑着扫帚满天飞，接着主角也参加进去，但不知道该怎么继续，只是在满天飞，碰到别人会损血直到死掉，然后重来，拜托各位大虾帮帮我。还有游戏中哈里收集的糖果、星星、卡片有什么用？

（崔伟）

武林群侠传

●应去乐山大佛救唐伯虎要画时，一时疏忽被乱人打死，后回到客栈重生，但到了乐山码头却没有先前驮我过河的船夫，请问该怎么办？

（河南郑州　宋威）

●[illegible]游戏中得神秘宝箱，名称"?!?!"，属于食物中的[illegible]，价值 zero，[illegible]用，[illegible]。

（天津　[illegible]）

●在大地图我已经学会刀剑，也促使天剑门绝刀门两位少门主前往乐山，但无论我打输或打赢他们，都无法使他们参悟刀剑合一，最终导致灭门惨剧，希望哪位大虾告知解决方法。

（上海　周[illegible]）

英雄本色

●第二幕第二章 Payne 在码头杀死所有敌人后，按正版所送攻略是走到仓库门口自动进入下一关。但从坡船进去的仓库门打不开，旁边的仓库因为吊桥升起而无法过去，之前的路也被集装箱堵死回不去，我该怎么办？

（湖北武汉　刘启超）

仙狐奇缘外传·水火金雷

●极阴、极阳的武器在哪里？玲珑没这两样武器是否只能完成 Bad Ending？

（广东汕头　林[illegible]）

FIFA2002

●怎样使用头球攻门？怎样争抢头球？"二过一"听说有地面和空中两种，空中的怎样使出？请告诉我键盘和手柄的两种方式。

（北京　鲁白）

●怎样在运动中使用弧线球射门？

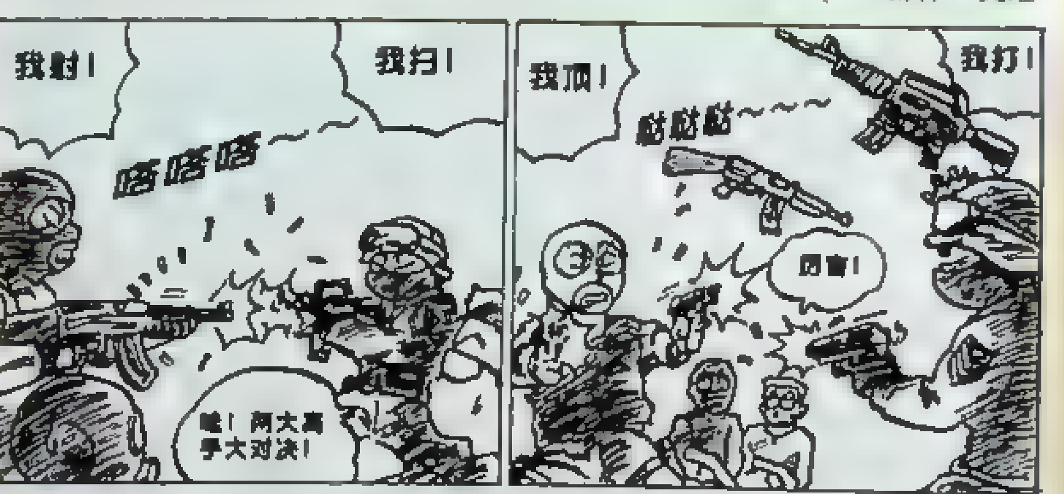
（北京　付强）

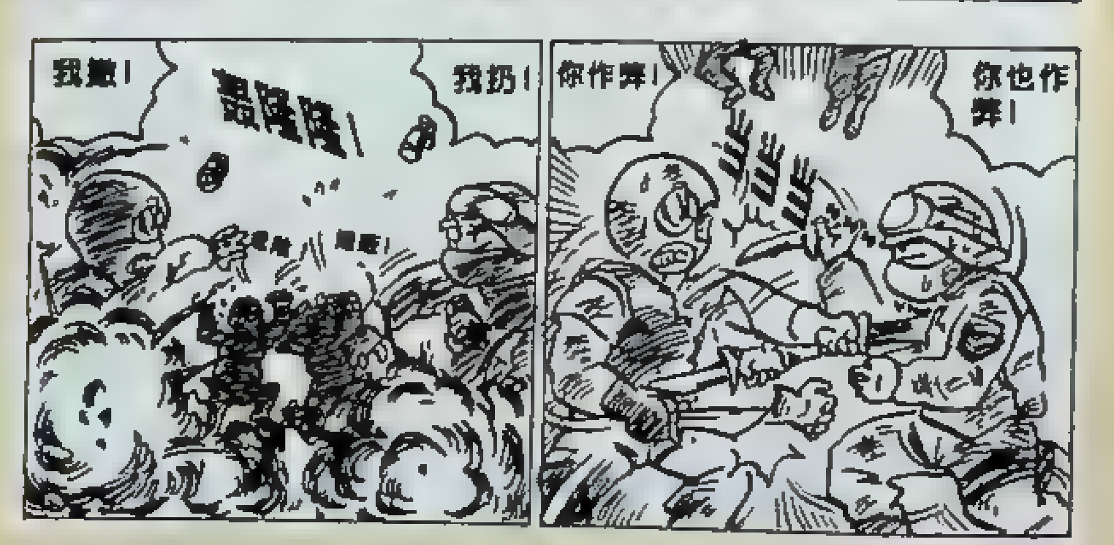
英雄萨姆

●打到游戏最后出现了一个巨大的怪物，我被追到一个房间里，怪物怎么打也不死，它会自动补血。房间四角有四个跳板，利用它们可以在中间释放激光，但还是杀不死怪物，救命！

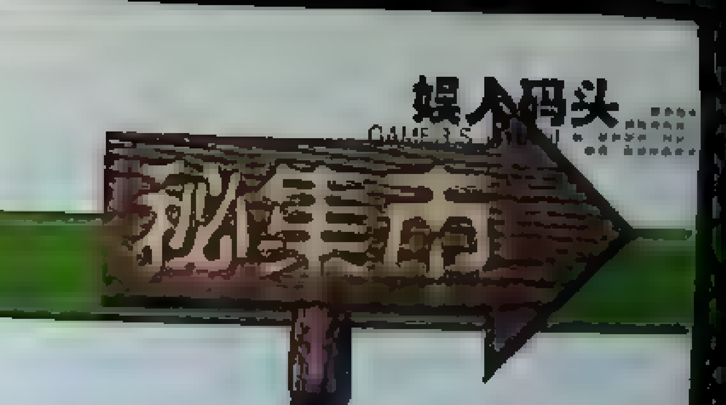
（福建　无助的叉烧猫）

反恐精英－高手对决　　吉林　吴理







[illegible]

[illegible]"+set sv_cheats 1"启动游戏，例假[illegible]安装目录为 D:\WSP 在视窗的"开始\运行"对[illegible]的文件并在引号后面输入如"D:\WSP\WolfSP.exe +set sv_cheat 1"，在游戏中按"~"键即可进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能

god	刀枪不入模式
notarget	敌人不攻击主角
/noclip	穿墙模式
/give all	获得所有武器及弹药
/give armor	获得护甲
/give health	生命补满
/give stamina	精力补满
/nofatigue	精力无尽
/kill	自杀
/cg_uselessnostalgia 1	使用原始游戏界面
/give X	获得指定物品，X 为下列物品代码

panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health

/spdevmap_X　　进入指定关卡，X 为下列关卡名

任务一
escape2　tram
任务二
village1　crypt1　crypt2　church　boss1
任务三
forest　rocket　baseout　assault
任务四
sfm　factory　trainyard　swf
任务五
norway　xloabs　boss2
任务六
dam　village2　chateau　dark
任务七
dig　castle　end

如果使用上述方法开启秘技模式无效，可以尝试下列变通的方法

① 在游戏安装目录的 Main 子目录中创建一个名为 user.cfg 的文本文件，在其中第一行写入

set sv_cheats 1

保存此文件并进入游戏，再尝试使用上述代码。

② 若无法启用秘技代码，可以尝试先载入一个游戏进度，则秘技功能即可使用。

【测试·有效　WING/Aan 提供 A】

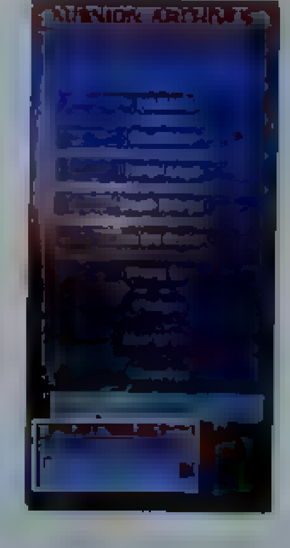
地球时代
Empire Earth

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能

my name is methos	所有资源增加且战场雾影全开
boston food sucks	+1000 Food
atm	+1000 Gold
you said wood	+1000 Wood
rock&roll	+1000 Rock
creatine	+1000 Iron
all you base are belong to us	+100,000 各项资源
the quotable patella	所有单位完成升级
i have the power	魔法或能量全满
asus drivers	战场雾影全开
somebody set up us the bomb	当前战役获胜
ahhhcool	当前战役失败
display cheat Print	显示所有秘技代码
the big dig	丧失所有资源
boston rent	丧失所有黄金
uh, smoke?	丧失所有木材
headshot	移除战场上的物件
brainstorm	快速建造
columbus	查看鱼及动物
friendly skies	飞机飞行时间充满
coffee train	所有玩家单位生命全满

【测试 NA　WING 提供 A】

超级卡曼奇Ⅳ
Comanche 4



游戏中 6 个战役各有 5 场战斗，必须在你逐个成功完成之后才能任意选取进入，但如果你将飞行员的名字改为 WolfBlitz，进入游戏后就可直接从包括训练关在内的 31 个任务中随意选取执行。

【测试 有效　WING 提供 C】

四驱车演义Ⅱ
4x4 Evolution 2



在游戏中直接输入 T，然后输入 GOLDFINGER，然后再 GIVEMEMONEYORDIE，这是画面显示你已经拥有了 100 万元！用这笔钱便可任意升级改装你的爱车而无需辛苦赛车赚钱了。连续输入上述三段字符时若对应键位启动了游戏中的对应功能亦无妨，直接连续输入即可。

【测试·有效　WING 提供 C】

秘集市



杀手坦克

Killer Tank

游戏中直接输入下列代码获得相应功能。[illegible]游戏中将设定有其它功能开关的，直接连续输入即可，成功后有提示信息。

AECHEATS	秘技模式开关
AEDQD	无敌模式开关
AECLIP	穿墙模式开关
AEFA	获得弹药及武器
AEHEALTH	生命全满

〖测试 有效 WING 提供 A〗



可汗:恶灵之赐

Kohan: Ahriman's Gift

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意要用小写，且使用秘技后玩家称呼变为 cheater）



demons	当前任务立即获胜
goons	召唤一队骑兵
rentakohan	随机产生可汗的护身符（用于唤醒英雄）
pyrite	金钱无尽
scene 24	地图雾影全开（但还有战场雾影）

〖测试·有效 WING 提供 A〗

纽约飞车

New York Race

使用下列代码作为玩者名字，即可获得对应功能

NIKITA	可选用所有奖励车
BIGWOLF	在新手模式下可选用所有车辆
OELITA	在老手模式下可选用所有车辆
POOLWOOL	在专业模式下可选用所有车辆
YXINYEDO	可选用所有模式级别及所有赛道
SHALEA	能量无尽

〖测试·NA WING 提供 A〗

卡贝拉四驱越野赛 II

Cabela's Off-Road Adventures 2

在游戏菜单画面输入下列代码获得相应功能



TREASURE	可选用所有赛道
PHANTOM	可选用所有赛车

〖测试 有效 WING 提供 B〗

猪兔大战

S.W.I.N.E

游戏中按〖SHIFT〗+〖回车〗进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能

smarten	提高选定单位的级别
mo money	获得 1000 货币
quicker than death	一枪毙敌
blitzkrieg	跳入下一关
instant delivery	单位行动更快
show fps	显示画面刷新帧数

〖测试 NA WING 提供 B〗

深海之神

Aquanox

以命令行参数 "-redrum -stendek" 启动游戏（例 假如你的游戏安装目录为 D:\Aquanox，在视窗的 "开始\运行" 对话框中选取单人启动文件并后在引号后面输入如 "D:\Aquanox\Aquanox.exe" -redrum -stendek），则游戏中可使用下列功能键

〖F7〗	刀枪不入模式
〖F8〗	隐形模式
〖F10〗	任务自动完成
〖F11〗	任务手动完成
〖F12〗	任务失败

〖测试 NA WING 提供 B〗

秘密服务

Secret Service: In Harm's Way

游戏中按〖~〗键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能

aigodmode 1	刀枪不入模式
aiprotectprotectee 1	防护刀枪不入模式

〖测试 NA WING 提供 C〗

恶魔双子星

Evil Twin

游戏中按下列功能键序列即可获得相应功能

无尽生命	跳键、动作键、主视角键、跳键、射击键
Visier	射击键、射击键、跳键、主视角键、动作键
Sniper	动作键、射击键、跳键、主视角键、射击键
强力射击	射击键、主视角键、主视角键、动作键、跳键
快速射击	动作键、主视角键、跳键、主视角键、射击键
波音射击	射击键、动作键、射击键、主视角键、跳键

〖测试 NA WING 提供 B〗

幽城幻剑录

免费购物法 进入购买选单以后，点选欲购买的物品，弹出购买数量选单，此时你的金钱数目应不足以买此物品或为零，用鼠标右键点击购买数目的那个灰色方块，购买数字会变成一，确定购买。以此方法循环，即可免费购买无限物品！

〖测试 NA WING 提供 C〗

家游吧



【[illegible]】"杏花村"呢？有些喜欢倒[illegible]的朋友可能要问了，而那[illegible]期杂志的朋友，大约早[illegible]。没错，你的《家游》变了，几乎在杂志的每个角落都有这样那样的变化，这些变化你喜欢吗？认可吗？你的《家游》又没有变，还是那些和你一样热爱游戏的编辑，还是那样的全力投入倾心制作，这种延续你体会到了吗？请把你的感觉告诉我们。

关于杂志的变化，且让我絮叨几句。全彩印刷使得杂志在视觉效果和翻阅感觉上真正成为了一个整体，广告也以灵活的穿插代替了机械的堆砌，从外观上《家游》正在向成熟和时尚迈进。全彩印刷对于图文配合、色彩协调等编排设计工作提出了很高要求，这对于我们是全新课题，此误不当之处还请读者朋友们批评。

杂志更大的变化是栏目设置。现行方案充分考虑了读者需求和杂志特点，听取了很多读者的宝贵建议并经过小编们多次讨论才最终确定。由于月刊的时效性相对较差，因此改版后的杂志减弱了新闻性内容，增加了专题的分量，每期都会用较大的篇幅对一个或多个问题进行深入讨论。

杂志原来的重头栏目"游戏评析"和"攻略手记"，在改版后重构为六个栏目

网络帝国对应网络游戏，

冒险之王对应角色扮演、动作冒险、解谜冒险以及主视角射击游戏，

霸者之道对应即时策略、回合策略类游戏，

强手大亨对应经营模拟、养成益智类游戏，

尖端武器对应飞行、战车、舰船模拟类游戏，

运动极限对应竞技体育、休闲运动类游戏。

这些栏目并不是简单按照游戏类型划分的，因为目前全世界还没有一个统一的、严谨的游戏分类系统，也因为那样划分过于琐碎繁复，不符合读者的阅读习惯。现在的格局，以游戏的主要特征和玩家的不同偏好为依据粗线条地排布，主要目的是突出"游戏种群"特色，方便读者进行选择。此外，以前的"流星时空"（游戏前瞻）和"文渊阁"（游戏文学）两个栏目，改版后分解融入这六个栏目。每个栏目中对未上市的游戏标注推荐指数，对已上市的游戏标注评分；有关游戏背景、周边的介绍评论和游戏文学作品也根据所涉及游戏的不同而分散在六个栏目中。

总而言之，就是六个新栏目中包含了不同游戏的前瞻、评析、讨论和游戏文学内容。根据不同时期的流行热点和稿件质量，你有可能在同一期读到六篇精彩的游戏文学作品，也有可能看到六个精彩的小专题。《家游》自始至终尊重读者的选择，现在呢，你的选择更多了。

"软硬武略"自然是"玩家讲武堂"的精简版。"娱人码头"则是一个综合栏目，融合了旧有的"玩家沙龙"、"难症会诊"、"秘技档案"、"杏花村"和"镜花园"等几个栏目，主要是玩家参与互动交流的内容。

作为编读沟通栏目，"杏花村"酒店经营五载，读者诸君很是捧场，小马作为"酒保"暨《家游》发言人，深深感受到了一种温暖和幸福。这种温暖和幸福如历久弥香的醇酒，将一直伴随在小马和每一位小编身边

如今"杏花村"升级为"家游吧"，仍然是读者编者交流的场所；小马也仍然在这里为大家服务，但今后会更多地让其他小编参加"义务劳动"的。念及往日，不免有些感伤，来来，月月，你先招呼一下，我出去做做深呼吸

【月月】上期在杂志上一露面，就被不少读者发现了，谢谢大家的关心！做个自我介绍，我叫周越，男性！首先解释一下，用这样的笔名并不是出于某种特殊目的，只是因为上学时写的第一篇游戏文章用的就是"月月"；毕业后在一家知名游戏杂志社上班时"月月"这名字用了两年，甚至后来还用"月月"交到了女朋友，所以现在真的是懒得换了，或者说不能换了……名字只是个代号嘛，我想并不代表本人的性格，甚至可能恰恰相反。我喜欢最直接的游戏方式，喜欢简捷流畅。

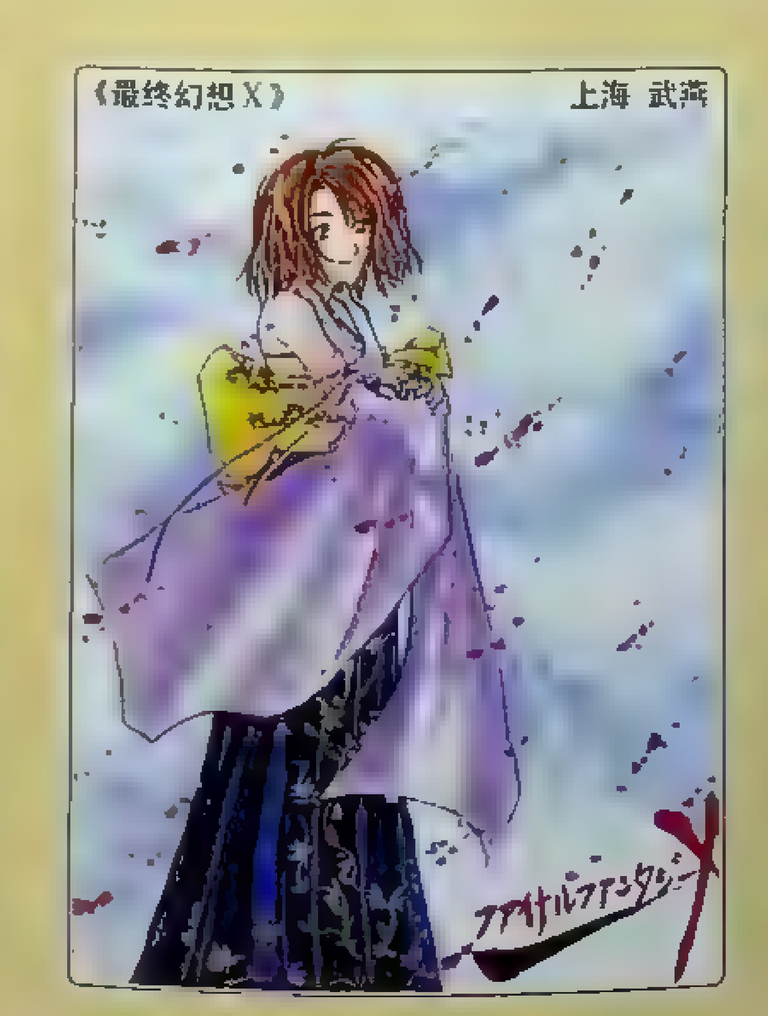
为什么到《家游》，我想是出于对游戏的热爱和某个特殊的目的。对游戏的热爱自然不用过多解释，而那个特殊目的则是出于一种"报复"心理。记得上学时曾一直梦想着在《家游》这样的老牌杂志上发表文章，但连续的投稿却一一被驳回了，而现在终于可以……呵呵

既然都是玩家我也就不再多说了，快乐享受游戏，享受游戏快乐。

【小马】一些读者朋友在"互动家园"论坛里发言，几乎认准了月月是MM，呵呵。起初我也怀疑过他是否"居心叵测"，其实文人起个中性乃至阴性的笔名是非常普遍的现象，不足为怪。月月是位很有实力的小编，曾经编写过《电脑游戏自助词典》、《RPG 魔鬼书》等书籍，相信他在《家游》会有更出色的表演。

好了，继续刚才没说完的话题。原来的"难症会诊"现在改名为"老鸟坐堂"，宗旨与以往一样 请大家帮助大家，老鸟帮助菜鸟。原来的"镜花园"栏目是刊登游戏绘画作品的，现在这个栏目的外形消失了，但继续欢迎来稿。读者的绘画作品将在"娱人码头"栏目中穿插出现。

其余的变化请读者朋友们留心各个栏目，以后各期还会继续向大家介绍和释疑。每页下方都注明了专栏编辑的电子信箱，大家投稿或提意见可以有的放矢。



《最终幻想 X》 上海 武燕



《KOF'99 无烟日》 上海 杨叶

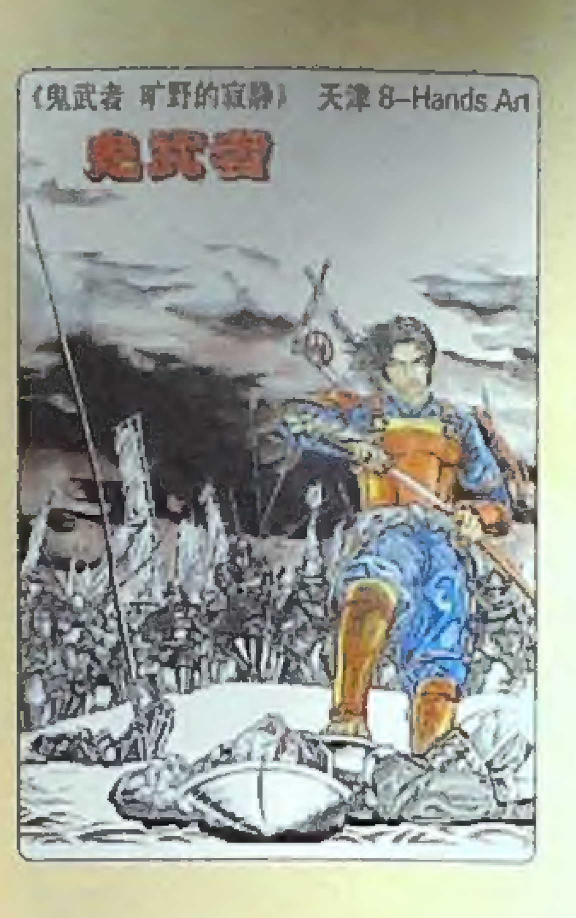


《阿珂》 广西 冯丹慧


《传魂"地震"》 陕西 贺家流



《生化危机 美女救英雄》 陕西 李拜



《鬼武者 旷野的宣静》 天津 8-Hands An

●安徽贵池 ZERY

现在问卷调查换地址了吗？以前不是 813 信箱，这次怎么成了 814 信箱？原来的信箱被挤爆了？

●江西鹰潭 周畅

本期什么都好，就是错误太多。现列几处，仅供参考、检讨、自勉：

P48 第 2 列罗某人的回答中郑伊健写成了郑伊建（不怕 FANS 发火？）。

P56 鬼武者一文，四、五两段主人公是作马介后面是左马介（他到底叫啥？）。第六段明智左（作？）马介的老婆是雪姬，第九段居然成了"血"姬?!

狂神降世 P112，3-2 贪念中炼金写成练金，此错误在 17 危急之秋、P116 的 6 诈降中又发生了（汗～～）。10 始作俑者第二波写成弟二波了。P119，13 殒星里倒数第二行啊写成阿了。

最后嘛，也许我要求太高了，诸位大哥继续努力，希望别再错了。

●上海 杨彩枫

这次家的排行榜怎么有两个第四名？搞不懂啊……

●ediart

我找到了 12 期杂志的 2 个 BUG：

1，在游戏新闻中，把暴雪《魔兽争霸 Ⅲ》的新兵种 Arch-mage（大法师）翻译成了魔箭手，估计是错把 Arch 看成了 Archer。

2，难症会诊里关于《冰风谷》的第一个问题，AD&D 规则的提出跟电脑处理能力高不高一点关系都没有，AD&D 是纸上 RPG 的规则，并不是回答中所说的"由于早期电脑数据处理能力不够强，人们为简化运算便提出 AD&D 规则"。事实上，正是因为 AD&D 中的攻击防御计算方法很适合运算能力不强的计算机，才会从 TRPG 移植到电脑上，造就了大红大紫的金盒子系列。

另外，不知算不算错误，在《暗黑武士》（Throne of Darkness）的攻略上所说的"奥尼爪"、"奥尼骨"中的"奥尼"，日文原意是"鬼"，所以应该是"鬼爪"、"鬼骨"比较恰当吧？

大家一起来找 BUG 吧！都是为了《家》好，别客气 ）

【小马】十分感谢！万分惭愧！-_-bb……新的全彩版由于经验不足和时间紧迫，必然也会出现这样那样的问题。我们会努力克服困难，减少遗憾，也请大家继续监督指正！

【石子】像 ediart 这样的读者，我们大大的欢迎啊。Hmm～～毕竟个人的能力很有限，对于某些生僻的概念可能会犯模糊或混淆的错误，所以，这样给我们找错的读者，我们最喜欢了，呵呵……啊，那些被找到的错误以后就不会再有了:P

●北京 于文浩

终于拿到了最后一期单彩的《家游》，看了几遍，觉得这本单彩的告别演出还算成功，内容比前几期要好一些，许多栏目都不错。游戏评析里一下介绍了那么多大作，其中甚至还有一个罕见的五星级作品《要塞》，再加上《文明 Ⅲ》、《猎杀潜航 Ⅱ》、《魔域帝国》等，看得我特别心动。尤其是《要塞》，唯一的缺点竟是"过于迷人"？我已经准备买了。要是到时候发觉不是那么回事，我跟游骑兵急！另外我还特欣赏介绍《猎杀潜航 Ⅱ》文章最后一段看似与游戏无关但很有深意的话："在第二次世界大战……其中的 3000 人未能生还。"类似的还有《地球时代》最后的一段，深沉。文渊阁一直是我喜爱的栏目，本期也仍然出色。Raystorm 的作品我都很喜欢，不仅文笔好，而且常有意外的结局。本次的《弓之道》与他以往的作品相比少了些紧张和悬疑，多了些轻松的情节，最后又是一个大团圆结局，也为本期添了些喜气。本期的杏花村中把读者的问题列出那么多，还给出多种答案，看来是费了小编们不少心血的，我看完后感动得鼻涕都出来了，我代表人民感谢你们！镜花园也不错，两个四格漫画都是喷饭级的佳作。对此我有个建议：如果再出增刊，希望不仅有游戏文学，还有游戏漫画。最后，祝《家游》明年办得更好！

【小马】或许因为 2001 年 12 期杂志是彻底告别黑白与单彩的绝唱版，很多读者表示，上期杂志看起来感觉与以往不大一样。这大约就是一种心情吧，我们在追寻或者留恋的那种……五星级的评分也引发了不少争论。其实，游戏评分从以前的百分制变为现在的五分制，就是力图给玩家提供更明晰的参考，减弱无法量化的指标分析，避免陷入一种对主观判断进行主观判断的尴尬循环。评 90 分的游戏与评 95 分的游戏，或者评 4 分与 4.5 分的游戏，差别到底有多大？我们在选择游戏时遵循的尺度，自己的判断与他人的意见是三七开还是四六开？这几个问题我想不出什么标准答案啦，只有一个参考：那个真正的五星在你心里，而不是什么杂志上。

上期的问题解答主要是照顾那些新读者和粗心的读者。这些关于杂志的常规性问题平日多半也作答了，只是比较分散，又总有读者问起，便集中了一下，没有费小编们什么心血，你不必代表人民流鼻涕了^^。

下面再次请海心谈谈阅读杂志的感受。

●湖北 海心

提及这期的《家游》，我是前两天买的了，呵呵。首页是 Racer 温馨的卷首语，在这样一期承前启后的杂志里浅谈了一下对这年工作的总结，也对明年即将实现"全彩"计划展望了一番——"黑白的家，是淳厚的；彩色的家，是……"，这是《家游》这本杂志的深情宣言么还是一份坚定的承诺呢?！看着真的很让人感动，不管《家》的名字、颜色还有内容是如何的变迁，不变的是小编们一颗颗真诚的心，不是么？

如果酷暑里是影迷大饱眼福清凉一夏的季节，那么寒冬就是玩家收获幸福心神温暖的时候了。细心的《家》把一年来精彩的游戏作了一个玩家收藏的补遗手册（"升市"标志国内已经有了上市代理的游戏），仔细翻阅了一下，里面打满十分的游戏并非完全是自己的最爱，不过也的确是各类游戏里面的佼佼者了，还有一些也已经列入了我的下一期购买计划中了。虽然，我是一个专情于 RPG 和 RTS 的玩家，我还是希望自己能把一些冒险的譬如《神秘岛》珍藏起来，因为她的确是很经典的，无论情节还是画面，而且价格只是在 60RMB 以内，8 折下来也不过 50RMB 了，这对于一个 5CD 的大容量游戏而言，我觉得已经是很高的性价比了。我觉得家没有列出的《可汗——雄霸天下》也是一款很不错的游戏，有些另类，可以评 7~8 分，这个是我玩了以后的感觉，绝对不是主观臆断。《光芒之池》还没有在正版软件店见着，不知道价位如何，有没有人玩过的……

关于十二月新上市的游戏，现在炒的很热的是《魔域帝国》，好象在新浪游民部落里看到了国内十大游戏杂志联名推荐的字样，《家》也推荐了。一款三维即时策略游戏，在《魔兽 Ⅲ》连续跳票的空当也许可以填补一些玩家的胃口吧，不过我没有打算要玩的，呵呵。再就是《重返德军总部》、《富甲天下 Ⅲ》、《地球时代》、《文明 Ⅲ》、《要塞》还有《FIFA2002》和《冠军足球经理 2000-2001》了吧，上面的游戏除了《要塞》是新鲜出炉的以外，其他的都是后续之作了（《重返》是 92 年出的《狼穴》的续集；《地球时代》和《黑暗君主》有一比，因为是作为一批人在单飞之后对前作的回顾加点修葺，略显底气不足的样子）。关于《要塞》有幸成为这次杂志评选的"完美之作"，我也觉得有些讶异的感觉了。因为文章本身介绍的不是很详细的，所以不能枉加什么揣测。不过如果她在国内上市的价位适中的话，我一定会买回来一探究竟的。不过这么高的评价相信是作者亲身体验以后的感觉，就好像一个游戏本来有五颗星的深度，不过一些资质驽钝的人只能玩出其中之一二的缘故吧，或者还有一点个人喜好的感情色彩在其中左右呢？所以没有必要对这一点斤斤计较了，游戏本来就不是单单只为一个玩家诞生的，同样一个游戏也不是为所有的玩家制作的，萝卜白菜，各爱各的去吧。再说说光谱的《富甲天下 Ⅲ》还有奥汀的《三国群英传 Ⅲ》，国人的游戏也可以连出三代，而且越来越精彩，这一方面再次印证了三国历史迷人博大的魅力，也说明了国人游戏制作水平的不断提高，这可是件好事了。

镜花园里又看到了石子姐的伶牙俐齿在"闪烁光芒"了，杏花村小马哥又在亦庄亦谐插科打诨的招揽生意了，呵呵，今年的《家游》算是在一片闹闹腾腾的嬉笑怒骂声中，在一片深情期待的目光眼神里划上了一个完美的句点了吧。衷心的对《家游》说一声

——新年快乐，明年更出彩！

【小马】衷心感谢这位有心的朋友，也感谢所有一直关心和支持《家游》的朋友们。小编们让《家游》变成了全彩，而你们会让《家游》变得精彩。

祝全国玩家新年快乐！



反恐精英之招摇政要 吉林 吴理



反恐精英之凄美炸弹 吉林 吴理

2001 年第 11 期读者调查问卷统计结果

读者对本期的总体印象：

很好 75.6%

一般 22.3%

不好 2.1%

读者对本期封面的印象：

很好 61.4%

一般 35.2%

不好 3.4%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁.龙系列—遥远的传说（26%）

作者:Raystorm

2.攻略手记：

盟军敢死队 Ⅱ 高级技巧解析 & 关卡图解指南（15%）

作者:卜鸿儒 鬼塚英 X

3.游戏评析.极品飞车 国内 NFS 的现状与未来（9.5%）

作者:hap

2001 年第 11 期幸运读者名单

山西太原 王智伟	北京 张杨
江苏南京 石亮	广东三水 林瑞麟
江西南昌 余伟	辽宁锦州 岳武
浙江杭州 宋晓	福建福州 钟磊
内蒙包头 牛文豪	云南昆明 张娴
江苏南京 戴以诺	贵州贵阳 郑康宁
安徽蚌埠 王涛	广西柳州 郑旭东
辽宁沈阳 李奥博	北京 鲁秀泉
广东韶关 陈小俊	广东东莞 张家钒
安徽合肥 降磊	江西鹰潭 周畅
山西交城 蔚贴	山东滕州 孟新淳
河南郑州 彭飞	湖北荆州 余朕
河南驻马店 孟德钊	

“点评战略精品，液晶电脑任你赢”活动揭晓

由上海育碧电脑软件有限公司与《家用电脑与游戏》杂志社联合举办的“点评战略精品，液晶电脑任你赢”活动，在2001年11月底结束全部征文评选，获奖名单及奖项如下



一等奖 1 名：
福建福州　池佳和
获得联想同禧 130L 液晶电脑一部。



入围奖 10 名：夏非拉，小熊bb，广东广州　刘健，北京　何沿青，上海　金凡，湖南邵阳　王顺海，河南开封　魏研，吉林长春　霍玉兰，青海西宁　梁华，四川成都　刘其名

各任选育碧已上市标准版游戏一套。

“龙飞凤舞绘赵云”漫画大赛获奖名单

第三波软件（北京）有限公司与《家用电脑与游戏》杂志社联合举办的“龙飞凤舞绘赵云”漫画大赛，经过两个月的紧张角逐于日前圆满结束。此次比赛得到了玩家们的广泛响应，收到各种形式的绘画作品近百幅，多姿多彩的赵云令石子大开眼界^_^。本次大赛的优胜者实力雄厚，当之无愧。各位热心参与却未能获得名次的朋友们也不要灰心，欢迎继续投寄画稿，相信下次大赛的获奖名单中一定会有你的名字。

本次比赛获奖名单如下

一等奖 1 名：广州　奚立伟

获得《三国赵云传》典藏版、日本原装漫画专业画具一套、年度第三波游戏五折订购卡（2002年全年有效）


一等奖获奖作品

二等奖 3 名：甘肃　王冠，河南　单振波，浙江　倪斌斌

各获得《三国赵云传》典藏版、国产品牌漫画专业画具一套

三等奖 6 名：湖南　刘劲，湖南　廖江凌，吉林　金承英，上海　汤文侠，上海　韦武俊，吉林　钱宇丹

各获得《三国赵云传》标准版一套、限量版珍藏海报二张。

三分天下、重整河山大行动之“蜀国篇”英雄榜

由目标软件和连邦公司共同主办的“三分天下、重整河山”大行动第一阶段圆满结束。主办方与《家用电脑与游戏》杂志社携手的“蜀国篇”在2001年11月号《家用电脑与游戏》杂志上推出，2001年12月1日前寄回回函卡并正确填写空缺战略要地名称的读者共计四百三十名，经过抽奖，幸运获奖名单及奖项如下

特等奖 1 名：
河北黄骅　王乾

成为连邦软件金牌会员，获得价值5000元的代金卡一张，可在用户所在地的连邦软件店任意挑选市面上所有的游戏软件产品直至金额用完为止，代金卡不限使用时间。



一等奖 1 名：
湖南长沙　鄢笑
获得价值1800元的电动滑板车一部。



二等奖 3 名：
天津　王朝阳
北京　金戈非
北京　鲁白
各获得价值1000元的可折叠自行车一部。





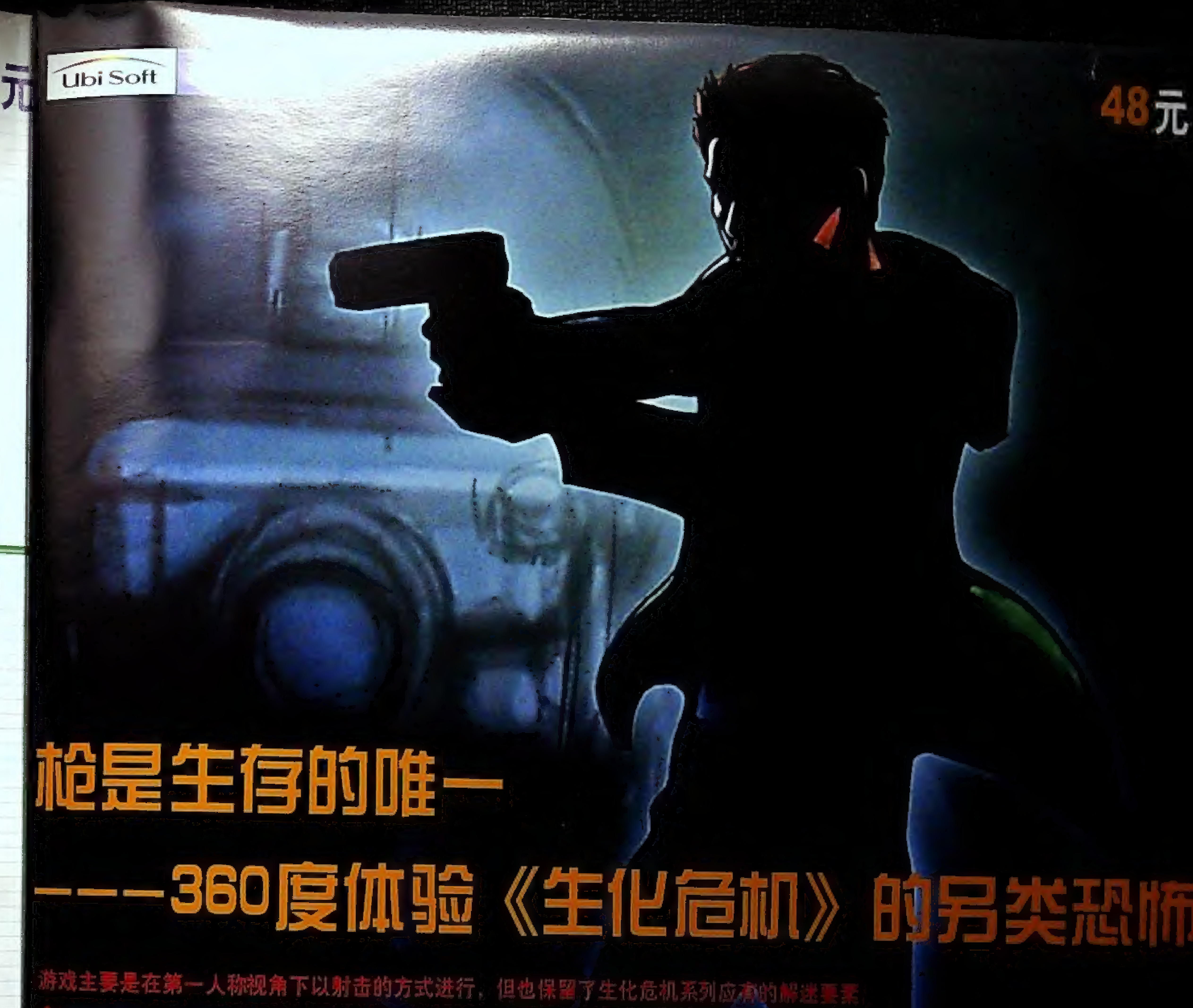
三等奖 10 名：
上海　陶猗
江西赣州　肖志森
云南昆明　刘斌
山东邹城　孔令申
北京　王浩晨
辽宁沈阳　刘江
江苏无锡　张禹
浙江绍兴　王挺挺
河南洛阳　朱志强
四川绵阳　邓胜磊
各获得价值80元的“三分天下”衬衫一件。



（正确答案 A、阳平关　B、成都　C、云南）

* 以上活动的奖品均由主办厂商提供，活动的最终解释权归主办厂商所有。




Ubi Soft
48元


生化危机
枪下游魂